3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。


THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.79
攻略透解
最终幻想IV [NDS]
幸存少年 小岛的大秘密 [NDS]
高速卡片战斗 卡片英雄 [NDS]
专题企划
行者无疆
掌机中的旅游胜地
特快专递
啪嗒嘭 [PSP]
第一神拳 携带版 胜利之魂 [PSP]
反重力赛车 脉冲 [PSP]
银魂 银玉大冒险 阿银转职救世界 [NDS]
网球王子 强力扣杀 天才版 [NDS]
研究中心
无瑕传说 [NDS]

话梅杂志&3DM-SMV

















参与方式：只要在2008年1月19日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中173页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第81辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站



广州市京仕敦电子科技有限公司



龙漫电玩

ezflash EZflash小组



黑角电子有限公司



GBalpha（中国）有限公司



EWIN Ewin flash小组

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://www.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



第31辑

游戏光环DVD

PS3年底超级原创大作《神秘海域 德雷克的宝藏》完全剧情影像，跟随我们一起去寻找德雷克船长的宝藏吧！斗剧07对局精选！，收藏2007年格斗游戏巅峰赛事！《忍者龙剑传2》VS.《鬼泣4》，两大动作游戏新影像满载！更有《鬼泣4》2007年终结版预告片！还有动作特搜队为你带来数款注目大作的最新影像！



1月2日 全国上市

112页大16开精装特辑＋精选金曲CD

王国之心 官方画集

Square Enix特邀插画家——天野白为《王国之心》游戏、漫画、小说绘制的所有精美插画尽数收录于此，不管您是《王国之心》的FANS还是迪士尼动画的忠实拥趸，本书都值得您永久珍藏。此外，随书还将奉送一张《王国之心》的精选音乐集，供您倾听欣赏。





1月3日 全国上市

《女神侧身像》官方小说（上）人界纷乱

感动无数人的经典之作，1999年日本游戏最佳剧情奖，2000年PlayStation Award剧情奖得主。《女神侧身像》官方小说上部——《人界纷乱》震撼登场。此外，随书还将奉送《女神侧身像》精选OST，让您在阅读的同时随着音乐的响起更深入地投入北欧神话的世界中。





1月3日 全国上市

16开精装特辑＋精选CD

机动战士高达 漫游阿纳海姆

阿纳海姆电子工业公司，高达“宇宙世纪”世界观历史的见证者。本书所介绍的就是这家超级企业的历史以及它所制造的一系列被我们所熟知的经典机动战士。书中包含大量未曾公开的内部资料以及精美的机械设定图，对于高达爱好者来说有极高的收藏价值。





1月2日 全国上市

欢迎访问淘宝店选购各类动漫游书刊，网址：shop33788833.taobao.com

诺梅杂志&3DM-SMV

WWW.NDSTT.COM

microSD SDHC



全程脑轻松 -- 简单易用，就是方便
全兼容 TF -- 支持 SDHC TF 和标准 TF
全效金手指 -- 兼容 ActionReplay 码
平滑软复位 -- 及时高效的四键复位
SLOT2 联动 -- 支持各种 GBA 扩展功能

DSTT for NDS/NDSL

- Slot1 接口，无需刷机，内建引导功能，并可引导 GBA 端烧录卡。
- CleanROM 支持，毋须电脑软件转换。
- SDHC TF 和标准 TF 全兼容，最大支援 4TB 容量（4096 GB 字节）。
- 硬件 SDHC 高速传输，支持任意速度 TF 卡，杜绝拖慢。
- 直接存盘到 TF 卡，无需电池记忆，永不掉档。
- 自动识别存档类型，不需要更新存档库。
- 全面支持自制软件，自动 DLDI，支持 Moonshell 多媒体。
- 直接支持 FAT16 和 FAT32 文件系统，兼容各版 WINDOWS。
- 内建 ActionReplay 金手指，可编辑的金手指代码库。
- 微功耗设计的专用主控芯片，有效延长使用时间。
- 友好的图形界面、全程按键、触摸操作，支持个性化皮肤。
- 支持四键复位。
- 支持 WiFi、振动包、浏览器。
- 支持 Download play。
- 支持 DSL 四级亮度调节功能。

话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注

永不褪色的水晶传奇

攻略透解

最终幻想Ⅳ NDS

剧情流程详细攻略
全角色技能介绍
全能力继承道具获得方法
幻兽波奇卡育成心得

P82

P101

引领你游览掌机上的名胜
指引你领略游戏里的奇观

专题企划

行者无疆

掌机中的旅游胜地



任天堂本社经典卡片游戏强势登场！

高速卡片战斗 卡片英雄 NDS

攻略透解

完全攻略

详细游戏规则介绍
章节剧情&要点概要
常用对战技巧倾情公布

P60

话梅杂志&3DM-SMV

掌机王 SP VOL.79

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

话梅杂志&3DM-SMV

Contents

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP vol.79

美术总监：吴松

口袋光环 DVD

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

话梅杂志&3DM-SM

掌机情报站

POCKET GAME NEWS STATION

新闻热点

事件　烈焰红PSP首发，PSP人气席卷亚洲游戏展



2007年12月22日，大型游戏及数码产品展览"亚洲游戏展2007"于香港会议展览中心隆重举行，这是"亚洲游戏展(AGS)"自诞生以来的第六届展会。亚洲游戏展在亚洲地区是业内领先的消费电子展览会之一，为大众提供互动娱乐、信息娱乐、教育娱乐、硬件和技术方面的最新信息及成果展示。本届亚洲游戏展2007吸引了来自亚洲及太平洋地区的众多游戏开发商、发行商、零售商以及大量玩家参加。

本次展会最大的一个看点便是"PS香港十年"的活动，SCEH在此次"亚洲游戏展2007"上设立了全展会占地面积最大的展区，总面积达16,000平方英尺，展示了大量PS3、PSP和PS2游戏以及试玩，并向参展玩家赠送了大量各种各样的丰富赠品。

在本次展会上，PSP可谓是人气最高的机种，现场设置了《危机之源 最终幻想VII》、《星之海洋 初次启程》、《我的造型师》、《潜龙谍影 掌上行动 加强版》、《寂静岭 起源》、《大众高尔夫 携带版2》、《高达 战争编年史》、《恶魔城X 历代记》等大量作品的试玩，而备受关注的限量版"烈焰红PSP"在香港地区的首发活动也被搬到了展会现场举行。索尼电脑娱乐亚洲公司总裁安田哲彦先生更是手持"烈焰红PSP"在众多靓丽的展台小姐陪同下出现在现场为此次现场销售进行宣传，SCEH方面还大费财力和精力为本次"亚洲游戏展2007"上购买烈焰红PSP的玩家准备了会场首发活动送出的"烈焰红PSP套装"，包括：圣诞限定PSP红色款PSP Base Model一台、PSP屏幕保护膜一张、比波猴八达通玩偶一个、精美圣诞礼物包装。另一方面由日本潮流教父藤原浩及香港本地潮流名店CLOT联手打造的限定版潮流品牌交叉(CLOT X HEADPORTER)瘦身版PSP袋也成为了会场上最引人注目的奖品之一，这也是继2005年三家公司合作后的第二代产品，换上了秋冬色调之深蓝配色布料，并在套内印上简约却意义深重的中国风图案设计的"PS香港十载情"LOGO。

此外，会场还有限量PSP靠枕、《WE2008》运动套装、多款熊猫装比波猴玩偶及其他精美礼物赠送给玩家，可以看出SCEH对这次展会是足够重视的。

本次亚洲游戏展于2007年12月25日圆满结束，为期4天。





事件 掌机是大趋势，国外媒体评点2007年游戏业5大趋势

EVENT

回首2007年的游戏业，可以说发生了许多大事，例如Activision和Blizzard的合并，“PS之父”久多良木健的卸职等，游戏业正在渐渐朝着一个新的方向发展。日前，国外的著名游戏网站Gamasutra对于今年游戏业的发展趋势做出了一个总结，尽管只有简短的5点，但却十分准确地抓住了游戏业界的趋势。

2007年游戏业5大趋势

5.游戏公司纷纷联手合并
4.游戏业趋于迎合Wii的受众群体
3.射击游戏的真正崛起
2.独立制作游戏走向大众
1.便携掌上游戏机成为主流



软件 “SIMPLE系列”全球销量突破2000万

SOFTWARE

D3公司日前对外宣布，以低价格策略为基础的“SIMPLE系列”软件在全球的累计销量已经突破2000万套。为了纪念“SIMPLE系列”全球销量突破2000万套，D3公司宣布从2007年12月21日起系列的NDS平台游戏《SIMPLE DS系列 Vol.1 THE 麻雀》的价格将下调至1480日元(原价为2800日元)，以回馈那些长时间以来支持该系列游戏的玩家。

据悉，“SIMPLE系列”于1998年诞生，以价格低廉和简单但乐趣十足的游戏为卖点，到现在为止系列已经有345款作品相继问世。D3公司表示今后将依旧会通过“SIMPLE系列”为玩家们提供更多的游戏乐趣。



事件 日本游戏业年终调查显示：2007年属于任天堂

EVENT

2007年12月底，日本权威游戏媒体《FAMI通》发布了今年的“日本游戏业年终调查报告”。据悉此次调查共采访了280位玩家和全日本63家游戏店及经销商代表。从报告的结果来看，任天堂无疑是2007年日本游戏市场最大的赢家。

以下是涉及到我们所关心的掌机部分的调查报告节选：

问题：2007年最有影响力的游戏厂商是哪家?

在这个问题上，大部分读者和零售商代表都给出了一个答案：任天堂。接下来名列第二的是Capcom，Square Enix排名第三，索尼和Level-5则分别名列四、五名。

大部分零售商代表在提到任天堂时都表示，Wii和NDS在2007年的惊人销量以及大量的游戏是任天堂最引人注目的两个方面。而Capcom公司之所以能够上榜，很大程度上是由于PSP平台“《怪物猎人》系列”作品在日本的盛行。另外，许多玩家都对level-5的NDS游戏“《雷顿教授》系列”印象深刻，这也是这家开发商上榜的最主要动力。

问题：2007年最有影响力的家用机/掌机是什么?

在这方面约40%的零售商代表把第一的位置留给了目前全日本累计销量已经突破2000万台的NDS(L)，这台掌机业的新霸主在日本的销售势头简直好得不得了，零售商们普遍反应，每一次NDSL新到货时，争相购买



的人群都像是在参加一场战争。另外，索尼的PSP和任天堂的Wii在此次调查中分列第二和第三，二者受关注程度不相上下。

在玩家调查结果方面，大部分人在这个问题上把票投给了Wii，创造性的动作感应技术应用和《Wii Sports》、《Wii Fit》等革命性的游戏作品是这台主机备受关注的主要原因，排在其后名列第二的是NDS(L)。

问题：2007年销量最令人意外的游戏是哪款？

据统计数据显示，日本方面PSP冠军级游戏Capcom的《怪物猎人 携带版 2nd》，以出货150万的惊人成绩成功登上此调查的榜首。零售商代表还强调，这款游戏也在相当程度上拉动了PSP在日本的销量。名列第二和第三的则分别是level-5的《雷顿教授与不可思议之镇》和任天堂的《Wii Fit》。



问题：2007年最耐玩的游戏是哪款？

任天堂镇社级游戏《超级马里奥 银河》在这项调查中以微弱的优势领先PSP平台的大作《怪物猎人 携带版 2nd》，成为了今年日本玩家认为最耐玩的游戏。而任天堂年初发售的另外一款大作，《塞尔达传说 黄昏公主》则名列第三，另外掀起PSP2000型购买狂潮的《危机之源 最终幻想 VII》紧随其后名列第四。



这份报告的结果以及掌机游戏在各个重量级调查中都名列前茅也说明了掌机现在已经成为了日本游戏市场的主流产品，正迎合了之前国外媒体所评点出的2007年游戏业五大趋势之首：便携掌上游戏机成为主流。

硬件 "基连的野望·特别版"PSP公布

HARDWARE



NBGI日前宣布，预定于2008年2月7日发售的PSP新作《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》将推出同捆游戏主题PSP主机的限定版"基连的野望 · 特别版"。特别版将与正式版游戏于同日发售，售价为25890日元。特别版中同捆的限定PSP主机将采用红黑两种颜色搭配，并在背面印有吉翁公国的徽章。

此次发表的《机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁》是系列的首款PSP原创新作，游戏将承袭"《吉翁的系谱》系列"的游戏系统并加以强化，收录包括《机动战士高达》、《机动战士 Z 高达》、《机动战士高达ZZ》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》等作品，时代横跨宇宙世纪 0079～0093 年。

事件 2008年E3游戏展将回归洛杉矶

EVENT

2007年夏天的E3展是E3宣布规模缩小后的第一届展会，我们看到的是一届展馆大大缩小以及影响力和受关注程度上大不如前的E3。今年的E3展结束后，曾经有人分析说2008年将不再举办E3展了。但娱乐软件协会(ESA)日前公布消息，这一业界的标志性展会还将在明年举办。

据官方表示，2008年的E3展将会在7月的



15日到17日举办，而且展会的场地还将回到之前的洛杉矶会展中心。不过尽管在场地上回归了原来的地方，但是2008年展会的规模将仍保持2007年的小规模。

ESA再次表示，2008年的E3展会仍将是只有受邀的公司才能参展。并且主办方也表示展会将不会以以前的展示游戏为主，2008年的E3将会主要由新闻发布会和商业会议组成。同时ESA也表示ESA的负责人Michael Gallagher可能将会在08年的E3上以游戏业界的融合趋势或是其他主题发表演讲。

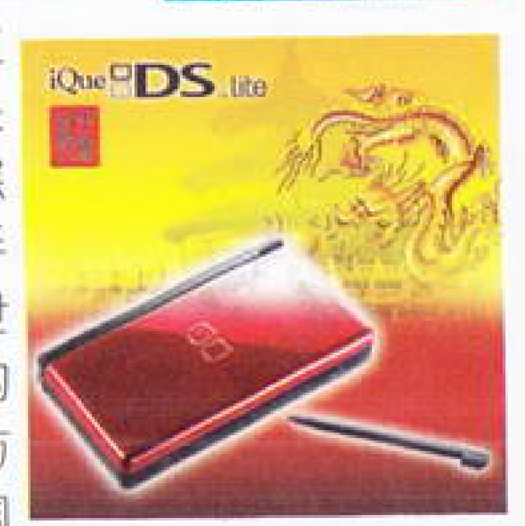
中国首台限定版iDSL“中国龙”盛世登场！

硬件 HARDWARE

全球销量达5000万台的时尚掌机王者NDSL在海外已推出过多款限量版，使得国内追求个性热衷收藏的玩家们无比艳羡，临近岁末，iQue神游终于发布了首款中国地区独占的限量iDSL——“中国龙版”，无疑满足了广大中国玩家的心愿。

“中国龙版”iDSL采用了“紫禁红”和“玛瑙黑”双屏合璧的设计方式，为了彰显中国龙富贵吉祥之寓意，主机机身上屏外壳采用最新的炫晶涂层工艺，并用水墨手法勾勒出一幅“盛世云龙”，这款主机的点睛之笔则是一方隶书撰写的“中国龙”印章，将整个主题典雅尊贵的气质渲染得一览无余，尽显其独一无二的王者之气。





据悉，iQue神游将于农历新年正式发售此款限定版主机。由于只在中国大陆限量发售使得其典藏价值毋庸置疑，请感兴趣的玩家保持关注。

新闻短讯

Falcom发表PSP新作《魔唤精灵 携带版》

日前，日本游戏开发商、著名的“《英雄传说》系列”制作公司Falcom宣布，公司开发的PSP新作《魔唤精灵 携带版》将于2008年发售。

《魔唤精灵 携带版》是1997年推出的PC平台S・RPG游戏“《魔唤精灵》系列”的最新作，PSP版将搭载使用《英雄传说 空之轨迹》中的登场角色进行特别模式的原创游戏内容。《魔唤精灵 携带版》将是一款2D俯视角回合制S・RPG游戏，玩家将扮演主人公召唤被称作“内特阿鲁”的精灵进行战斗。游戏将对应PSP的通信机能，玩家之间可以进行联机对战。



关注数字

100万 不负国民级游戏之名，《DQIV》出货闪电过百万

Square Enix日前宣布，于2007年11月22日发售的NDS游戏《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》的日本市场累积出货量已经突破100万套，用时仅仅三周。

《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》是“《勇者斗恶龙》系列”第四款作品的NDS重制版，原作《勇者斗恶龙IV 被引导的人们》于1990年2月11日在FC平台发售，之后又于2001年推出过PS版。游戏利用NDS主机双屏显示，并重新制作了3D地图、追加全新的游戏系统。

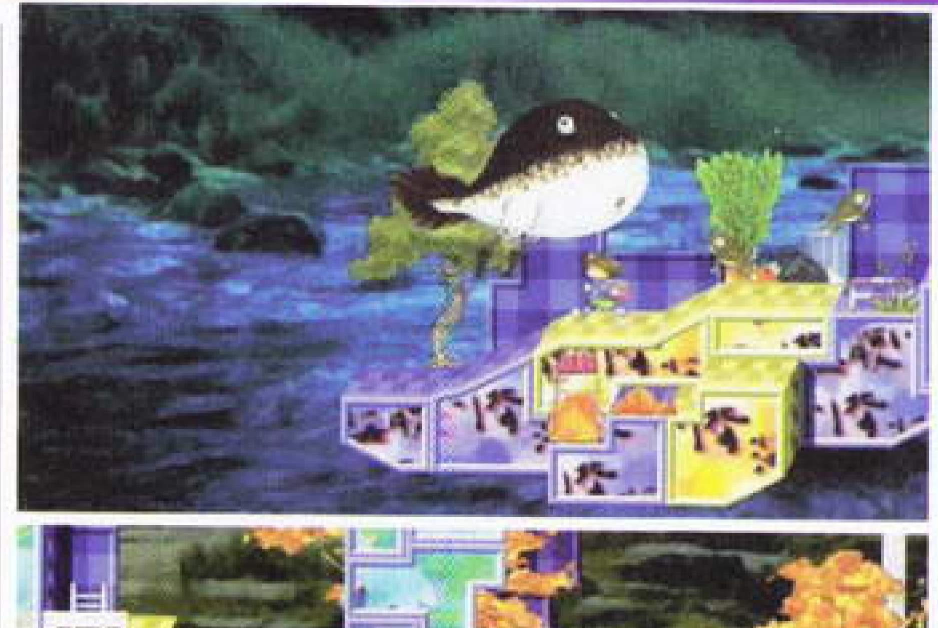


海腹川背(暂名)

海腹川背(暂名)
◆MMV◆ACT
◆预定2008年春◆日版
PSP



MMV公司日前发表了PSP动作新作《海腹川背(暂名)》，本作是经典动作过关游戏"《海腹川背》系列"的最新作。《海腹川背》是一款于1994年在SFC平台发售的动作游戏，在获得玩家好评后，又在PS平台上推出过重制版。游戏中玩家要操作使用鱼竿的女主人公进行冒险，鱼竿除了可以作为武器攻击敌人外，还可以当作绳索来跨越一个又一个的平台，从而到达关卡的终点。此次PSP版的《海腹川背》将继承系列作品的游戏系统和玩法，并且还会加入新关卡等新要素。另外本作的人设和插画仍然是由近藤敏信担任，使游戏保持了以往那种独特的可爱风格。本作预定于2008年春季发售，没玩过该系列作品的玩家可不要再错过哦。(文：乌冬)





爽快的钓竿动作游戏回归

大战略VII 超越

大战略VII エクシード
◆SystemSoft Alpha◆SLG
◆预定2008年1月31日◆日版
PSP

"《大战略》系列"可以说是现代战争题材SLG中的佼佼者，现在系列的最新作将登陆PSP了！本作是同名PS2游戏的移植版。在游戏中玩家要扮演我方部队的司令官，在由六边形格子组成的战场内，与敌对势力展开激烈的攻防战。游戏中收录了60年代后所登场的约500种现代兵器，并且瑞典和意大利两个兵器生产类型也将重新收录在内，大大满足了军事迷们的收集欲望。关卡方面除了保持原有的关卡外，PSP版还将追加30种以上的全新关卡。同时作为PSP版的新要素，本作还对应无线通信机能，玩家能随时随地与朋友进行激烈对战，看谁的策略与指挥更胜一筹。总之玩过PS2版的玩家也能在本作内找到新感觉。(文：乌冬)

随时随地"大战略"









捉猴啦 哔波猴战记

サルゲッチュ ピポサル战记

◆SCEJ◆RPG

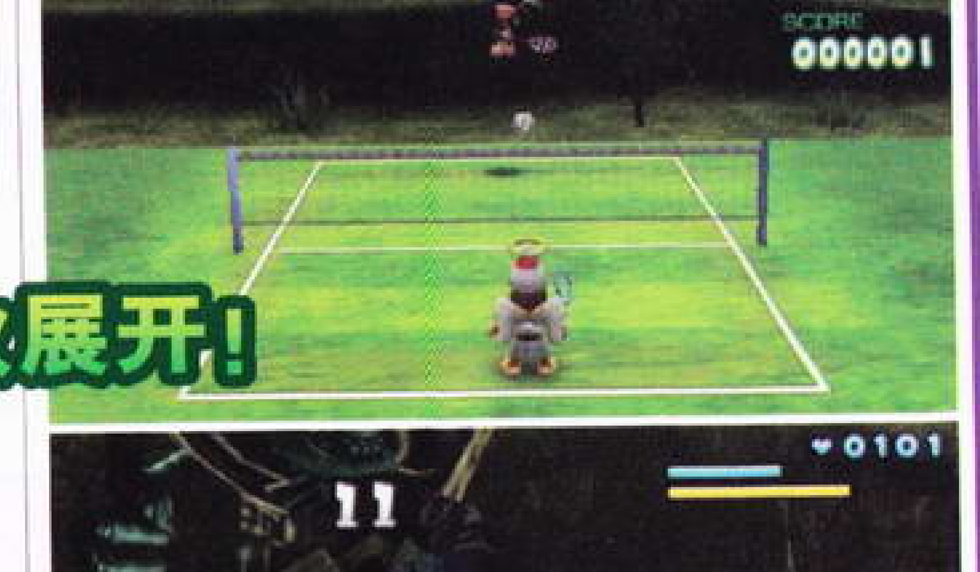
◆预定2008年◆日版

PSP

猥琐猴子回归，新冒险再次展开！

サルゲッチュ ピポサル戦記

The Record of Piposaru War



PSP大人气游戏“《捉猴啦》系列”的新作情报终于再次出现在玩家眼前，这次的游戏类型有所改变，由原来单纯的动作游戏转变成了一款操纵哔波猴的冒险RPG。游戏舞台是哔波猴们居住的和平国度“特吉西克王国”，主角是被国王娇生惯养的傻瓜王子。国王担心王子将来无法统领国家，于是便命令王子外出修行，外出冒险的傻瓜王子似乎并没有一丝危机感，而是把艰苦修行当成了游山玩水的休闲活动。在冒险途中，王子意外发现了神秘的石像，而这石像里面就封印着曾令王国陷入绝境的三魔物……面对危机，王子会以什么样的方式来应对呢，等各位玩家拿到游戏后便能知晓。（文：软饼干）





赤川次郎悬疑小说 夜想曲 书本招来的杀人事件

赤川次郎ミステリ 「夜想曲」本に招かれた殺人

NDS

◆MMV◆AVG

◆预定2008年2月◆日版

“《夜想曲》系列”改编自日本小说家赤川次郎撰写的悬疑小说，该系列曾先后在PS平台上推出过。而本作的卖点就是同时收录了《夜想曲》和《夜想曲2》这两部作品，并在这基础上将两部作品整合成一个完整的游戏。在游戏中，玩家要扮演一名在图书馆打工的普通职员，在那里他会遭遇到各种离奇的事件。另外本作采用了次世代掌机NDS的特殊机能，玩家要全程依靠触控笔来进行操作，比如查看角色关系图、分析情报等。游戏流程则是以阅读文章的形式来推进，当然中途也会出现各种分支选项，根据玩家的不同选择，故事的发展方向也会发生改变，并且最终影响到游戏的结局。总之喜欢音响小说类型游戏的玩家，届时可以尝试下本作。（文：软饼干）



围绕在书本之间的恐怖事件，著名音响小说再度复活！







日本掌机软硬件周间销量榜

这次上榜的游戏中绝大多数都是新面孔，而且像《无瑕传说》、《勇者别嚣张》等新作都有着非常高的消化率。由于初期供货不足，《勇者斗恶龙IV》的销售数字有所下滑，但目前出货问题已经解决，所以相信以后的销量还会反弹。硬件方面，PSP在日本的累计销量突破了700万，预计到今年年底将会增长到750万台左右。

2007年12月3日～2007年12月9日 **软件部分**



排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	周间销量	累计销量	机种
1 NEW	无瑕传说	テイルズ オブ イノセンス	NBGI	RPG	2007年12月6日发售	4800日元	10万6733套	10万6733套	NDS
2 NEW	雷顿教授与恶魔之箱	レイトン教授と悪魔の箱	Level-5	AVG	2007年11月29日发售	4800日元	10万898套	40万8669套	NDS
3 NEW	大众高尔夫 携带版2	みんなのGOLF ポータブル2	SCEJ	SPG	2007年12月6日发售	4980日元	8万5866套	8万5866套	PSP
4	马里奥聚会DS	マリオパーティDS	Nintendo	TAB	2007年11月8日发售	4800日元	8万1460套	60万2465套	NDS
5 NEW	口袋棒球10	パワプロクンポケット10	Konami	SPG	2007年12月6日发售	4980日元	4万7207套	4万7207套	NDS
6	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	ドラゴンクエストIV 导かれし者たち	Square Enix	RPG	2007年11月22日发售	5490日元	4万2498套	77万6136套	NDS
7 NEW	银魂 银玉大冒险 阿银转职救世界	银魂 银玉くえすと 银さんが转职したり世界を救ったり	Banpresto	RPG	2007年12月6日发售	4800日元	3万1007套	3万1007套	NDS
8 NEW	勇者别嚣张	勇者のくせになまいきだ。	SCEJ	SLG	2007年12月6日发售	3800日元	2万8558套	2万8558套	PSP
9	流星洛克人2	流星のロックマン2	Capcom	A·RPG	2007年11月22日发售	4800日元	2万914套	13万3304套	NDS
10 NEW	寂静岭 零	サイレントヒル ゼロ	Konami	AVG	2007年12月6日发售	4980日元	1万9784套	1万9784套	PSP

2007年12月3日～2007年12月9日 **硬件部分**

机种	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	16万4576台	636万7691台	1389万3729台（2034万2935台）
PSP	8万8406台	254万4799台	705万7453台
GBM	389台	3万8989台	59万1390台
GBASP	246台	3万1459台	594万4209台

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

销量比一比

去年饱受恶评的《风雨传说》首周销量为8万3298，在出现大幅度值崩后累计销量勉强达到20万，这次《无瑕传说》的首周销量为10万6733套，由于厂商吸取前作的教训出货比较谨慎，因此游戏的消化率非常高。凭借着玩家群中不错的口碑，相信《无瑕传说》的销量将会稳步增长。

欧美市场扫描，关注流行趋势

TOP 15

欧美掌机游戏排行榜

美国NDS游戏销量排行榜

统计日期 2007年12月9日～2007年12月15日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ETC	任天狗全系列	Nintendogs	Nintendo	2005.8.22	10万4152套	611万2543套	121
2	ETC	进一步成人脑力锻炼	More Brain Training from Dr Kawashima	Nintendo	2007.8.22	8万9215套	92万7495套	17
3	RPG	口袋妖怪 钻石·珍珠	Pokemon Diamond/Pearl	Nintendo	2007.4.22	8万421套	422万4898套	34
4	ACT	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	Nintendo	2006.5.15	4万3486套	353万558套	83
5	TAB	马里奥聚会DS	Mario Party DS	Nintendo	2007.11.19	46852套	752012套	9
6	ARPG	塞尔达传说 幻影沙漏	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	Nintendo	2007.10.1	6万5840套	91万292套	11
7	ETC	成人脑力锻炼	Dr Kawashima's Brain Training	Nintendo	2006.4.17	5万3830套	215万4931套	87
8	RAC	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	2005.11.15	5万701套	292万6945套	109
9	ETC	实践眼力锻炼DS 眼力锻炼	Flash Focus:Vision Training in Minutes a Day	Nintendo	2007.10.15	4万4627套	23万9341套	9
10	ACT	乐高星球大战 传奇	Lego Star Wars:The Complete Saga	LucasArts	2007.11.6	3万3926套	10万4281套	6
11	ACT	超级马里奥64DS	Super Mario 64 DS	Nintendo	2004.11.20	2万5453套	235万1978套	160
12	SLG	我的模拟人生	MySims	EA Games	2007.9.18	2万4416套	31万8324套	13
13	AVG	欢迎来到动物之森	Animal Crossing:Wild World	Nintendo	2005.12.5	2万3841套	163万9179套	106
14	MUG	吉他弹唱	Jam Sessions	Ubisoft	2007.9.11	2万3389套	16万5816套	14
15	RPG	勇者斗恶龙 怪兽统领者	Dragon Quest Monsters:Joker	Square Enix	2007.11.6	2万3063套	16万9911套	6

“《任天狗》系列”和“《脑白金》系列”依旧在北美NDS软件市场中高唱凯歌，其一周的销售业绩往往比其他游戏一个月的销售成绩还要好。《最终幻想XII 亡灵之翼》本周的销售情况不佳，直接跌出了前15名，而其余游戏则都有不同程度的涨幅，圣诞商战的来临势必又将带动起软件销售热潮。

美国PSP游戏销量排行榜

统计日期 2007年12月9日～2007年12月15日

排名	类型	游戏名	英文名	厂商	发售日	周间销量	累计销量	上市时间(周)
1	ACT	达斯特	Daxter	SCEA	2006.3.14	11万9115套	99万9578套	92
2	ACT	星球大战前线 变节者中队	Star Wars Battlefront:Renegade Squadron	LucasArts	2007.10.9	5万319套	47万5971套	10
3	SPG	麦登橄榄球08	Madden NFL 08	EA Sports	2007.8.14	2万3095套	27万405套	18
4	SPG	美国职业摔交联盟2008	WWE SmackDown:vs.RAW 2008	THQ	2007.11.13	1万5441套	8万5863套	5
5	ACT	横行霸道 罪都故事	Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games	2006.10.31	1万906套	67万7195套	59
6	S-RPG	最终幻想战略版 狮子战争	Final Fantasy Tactics:The Lion War	Square Enix	2007.10.9	1万60套	19万3717套	10
7	FTG	铁拳 暗之复苏	Tekken:Dark Resurrection	NBGA	2006.7.25	8395套	30万9722套	73
8	RAC	极品飞车 最高通缉5-1-0	Need for Speed Most Wanted 5-1-0	EA	2005.11.15	8241套	101万1908套	109
9	FTG	火影忍者 终极英雄	Naruto Ultimate Ninja Heroes	NBGA	2007.8.28	6986套	4万9287套	16
10	S-RPG	魔界战记 携带版	Disgaea:Afternoon of Darkness	NIS America	2007.10.30	6694套	4万9278套	7
11	ACT	横行霸道 自由城故事	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games	2005.10.24	6237套	182万442套	112
12	RAC	极品飞车 卡本峡谷	Need for Speed Carbon:Own the City	EA Games	2006.10.31	6234套	38万9117套	59
13	AVG	寂静岭 起源	Silent Hill:Origins	Konami	2007.11.6	6101套	6万5921套	6
14	ACT	海豹突击队 火线小组	SOCOM:U.S Navy SEALs Fireteam Bravo	SCEA	2005.11.8	6056套	90万9564套	110
15	RAC	湾岸 午夜俱乐部3	Midnight Club 3:Dub Edition	Rockstar Games	2005.6.27	5598套	97万9038套	129

《达斯特》短短一周就卖出了将近12万套，这个成绩差不多是该作在11月最后一周出货量的两倍，稳稳占据了销量榜头名的宝座。榜内除《最终幻想战略版 狮子战争》和《寂静岭起源》的排名稍有下降外，其余游戏的排名几乎没有变化，另外各款游戏的销售数量相比11月底都略有涨幅。

话梅杂志&3DM-SMV

Lancer 专栏



Lancer

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

2007关键字：任

从1995年开始，与任天堂同处一城的清水寺每年都会通过日本汉字能力检定协会向全国征集“今年的汉字”，而后由清水寺的得道高僧揭晓。这个在每年12月12日揭晓的“今年的汉字”逐渐成为日本年度世态的最佳诠释。

按照惯例，《FAMI通》杂志每年末也会进行一次年度盘点，通过对零售商、业内人士、读者的调查访问，总结全年的业界局势。今年在《FAMI通》的调查中也充满噱头的加了一项“今年的关键字”，结果“任”字脱颖而出，其实在这项年终调查报告提问的六个问题中，有5项民生热点都被任天堂摘走：最有影响力的厂商是任天堂、最有影响力的主机是NDS、最有影响力的人物是宫本茂、最耐玩的游戏是《超级马里奥银河》……如果不是还有个《怪物猎人 携带版 2nd》占领一席之地，这个所谓的年终总结险些成为任家的业绩盘点。

90年代初，任天堂曾是管理学界最热衷的研究对象之一，从相关的企业传记到战略专著出了一本又一本，现在人们对任天堂趣闻轶事的认知大多便是来自那个时代的著作。比较具有讽刺意义的是，在《Game Over》（注：由大卫·谢夫著于1993年，最著名的任天堂专著之一）等讲述任天堂发家史的著作推出后没多久，任天堂险些真就“Game Over”了。好好一本歌功颂德的书，非要取这么个不吉利的名字，真不知道这位谢夫先生到底用意何在。

不过任天堂这十几年被孤立、被流放的昂贵学费不是白交的，在绝境中劳其筋骨之后，终于练就了一身自力更生、勤劳致富的好本领。于是这位“东方不败”终于靠着一部NDS风云再起，在业界的一片惊愕中狂敛其财。以现在任天堂的市值，不出意外的话，在明年的日本富豪榜统计中，山内溥将成为日本首富，这位退休后勤练诗词歌赋的铁嘴老头终于获得了胜利，由他调教出来的岩田聪也一战成名。“那些试图靠规模优势打入游戏业的家电厂终究要落个惨败收场！”——山内溥的这句名言似乎正在应验。



不过指望任天堂的江山从此千秋万代也是不现实的，已经在过度膨胀的任天堂不可能无节制地发展下去。最近任天堂的股价呈现明显跌势，月跌幅已经达到8%，分析家认为市场投资正在从任天堂转向索尼。任天堂在近期之内仍然会保持稳健发展趋势，这一点毋庸置疑，不过从投资角度来说，任天堂的股票已经没那么有吸引力——一家纯游戏公司的市值要想长期领先于那些拥有十数万员工的巨型集团实业实在不是那么容易的事。

P.S. 前些天有位朋友找我理论，说我写的东西怎么老是那副调调？先是把任天堂夸一遍，然后在屁股上踹个几脚，分明就是一个“倒任派”。看来现在我们中国地下游戏圈的派别名目还真不少。上次在《UCG》发表了一篇文章叫《论枪打出头鸟与棒打落水狗》，最后提到有人给我戴了“索饭”的帽子我不大乐意，后来就有人问我到底是什么饭？这个问题我没怎么想过，一时间竟然回答不出来。我家里差不多该有的主机都有，可惜因为时间问题都不怎么玩，那么我可能什么饭都不是吧。而且索尼、微软、任天堂谁赢谁输似乎没我什么事儿，除非哪天我进了哪家公司了，那就成了哪家公司的饭，食君之禄，担君之忧嘛！那时再让我写东西，肯定态度特鲜明，立场特坚定。就像彼得·摩尔说的，“It's about business！”

话梅杂志&3DM-SMV

本栏目仅代表作者观点，本刊不一定赞同

Darkbaby 专栏



Darkbaby

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。



惑

不得不承认，我的确越来越不合时宜……

在我们公司里PSP的市场占有率呈压倒性优势，上至白领下至工人，从班车上、办公室里乃至生产流水线边，时时可以见到其华丽的身影。自从某实习大学生离去后，本人似乎已经成为全公司绝无仅有的NDS拥有者，我的黑色NDSL曾经被定义为MP4、PDA和Gameboy新款，甚至还有人自作聪明地说是国外最新流行的黑莓手机。

在国内像我这种因为《龙战士3》复刻版而购买PSP的人绝对应该算是异类了，PSP绝大多数时间里被我当作超级模拟器使用，有幸重温和补课了一大堆各平台的经典名作。鄙公司年轻同僚们机器里的保留节目通常只有《山脊赛车》、《WE》和《铁拳5DR》等寥寥几款，更多的是当作MP4看片子。

PSP众聚首时通常的问候语就是："最近有什么大作吗？"沉迷在老旧游戏中乐不可支的本人自然被视为怪物。

最近的两款PSP新作让我非常满足。《勇者别嚣张》的格调很像《风水回廊记》和《地下城守护者》，黑色幽默式的构想给予了久违的醍醐味；而《啪嗒嘭》虽然借鉴了许多成名作品的精髓却能自成一格，尤其标新立异的剪纸风格绘图更是令人击节赞叹。我如获至宝般兴冲冲地向PSP众极力推荐这两款佳作，结果得到了"垃圾游戏"和"画面难以忍受"等意外评价。本人从不否认年龄差异会造成代沟，不过鸿沟之深却远远超过了想象，居然连视觉审美也出现了如此大的歧异，不过却也因此憬悟了若干过去一直难以索解的问题。

索尼过去一直极力标榜PSP的硬件性能并以此作为宣传卖点，吸引了相当部分崇尚机能的消费用户（当然不是全部），这些人往往喜欢用图像优劣来评判游戏的品质，有的更是盲目追捧所谓的大作名作。大作主义思想始于三十二位主机时代早期，各家硬件厂商为争夺制胜筹码不遗余力地炒作和追捧某些名厂大作，其结果造成了TV游戏产业的寡占化倾向越来越严重，中小厂商生存被不断压缩。对于我们广大游戏玩家而言，游戏的选择如果过多受到传媒舆论的影响，很容易和真正优秀的作品插肩而过。

所谓种瓜得瓜、种豆得豆。

《勇者别嚣张》和《啪嗒嘭》这两款品质优秀的趣味小品在日本的销量也不尽如人意，其发行商SCE实难辞其咎。SCE目前对于携带游戏领域的绝对劣势一愁莫展，索性急病乱投医仿效起竞争对手尝试制作异质小品，当然不排除还有从财务预算方面的考量。实质这不过是东施效颦式的短视行为，其实从先前《乐可乐可》数亿日元巨额宣传费打了水漂的现实已经足够证明，强行向消费者推销不同趣味取向的商品往往事倍而功半，但SCE经营层似乎并未有所醒悟。纵观至今为止PSP平台上销量和口碑俱佳的游戏，如《MHP》和《铁拳DR》等辈，基本都是NDS硬件性能完全无法实现的。PSP发售至今已有三年，改变软件路线已没有可能亦毫无必要，SCE目前主要的功课还是应该着力于巩固现有客户层，必须以己身之长制敌之短，用心开发出几款类似《MHP》这样能够充分展现PSP硬件实力的优秀原创作品。当然，《勇者别嚣张》这类低成本的异质量小品还是应该不断推出以吸引新用户，但只可作为开胃小菜之用。



话梅杂志&3DM-SMV



PSP的创意小品《啪嗒嘭》带给了玩家们不小的惊喜，将音乐元素融合到动作游戏中去的玩法让人耳目一新，是一款娱乐性相当高的优秀作品。NDS的《最终幻想IV》在画面完全重制的基础上，加入了更加值得研究的新系统，让游戏变得更加精彩。《卡片英雄》玩起来非常爽快，喜欢卡片游戏的玩家不容错过。

POCKETGAMES

黄金罗盘

The Golden Compass

UMD■SEGA■ACT■2007年12月4日■1人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统

软饼干：改编自电影的游戏的素质向来很差劲，本作也不例外，作为一款应景之作，游戏画面可以用粗糙来形容，用色单调的场景实在不能满足玩家挑剔的眼光，最让人提不起精神的是任务的设定，游戏初期还能感受到一些动作元素，后几关居然都是毫无难度的解谜，配合着若有若无的音效，叫人昏昏欲睡。本作的亮点在于过场时的电影片段和罗盘收集要素。

琉璃：如果你是喜欢电影原作的玩家，那么在尝试本作之前还是尽量三思而行吧。游戏的素质实在不怎么样，差劲的画面和游戏音效根本无法让人有身临于电影场景中的感受。僵硬的操作手感和让人不知所谓的解谜，不得不感叹，借机炒作也不能如此敷衍！本作也算是暴露了目前电影和动漫改编游戏的弊端，恶劣的制作态度实在有欺骗FANS的嫌疑。

宇翔：素质出乎意料低劣的一款游戏。无论是画面还是手感几乎都让人无法忍受。至于原先宣传的配合电影主题的解谜要素，反而让人有一种非常鸡肋的感觉。就好像把零零散散的东西拼凑在一起，反而不知道结果是什么了。原本电影改编的游戏在音乐上应该会有些优势，结果没想到本作的音乐也极其差劲，劝大家如果不是极度无聊，还是不要玩本作为妙。

啪嗒嘭

Patapon

UMD■SCEJ■ACT■2007年12月20日■1人■无对应周边



画面 / 音效 / 系统

蓝宏和：一款包含了音乐、动作、战略和经营成分的新颖游戏，游戏的创意很出色，利用鼓点来指挥军队的玩法十分有趣，虽然动作不多，但是与BOSS战斗时仍然感觉紧张刺激。游戏的音效也十分出色，鼓声与背景音乐结合得天衣无缝，啪嗒嘭们的号子声也是可爱十足。游戏的难度不低，节奏又实在太慢，想击败敌人需要反复刷取金钱和素材，让人感觉有些单调。

推荐

LIKY：原以为这只是一款音乐小品游戏，却没有想到系统的博大和内容的丰富会令人叫绝，游戏融合了节奏操作、部队育成、策略指挥等众多元素，隐藏的秘密更是让人惊喜不断，无论从创意还是系统来看都堪称一流。游戏的音乐音效尤其令人印象深刻，充满原始风味的鼓点配合可爱的童声极具特色。本作可以说是目前为止PSP上给人最大惊喜的游戏。

宇翔：介乎于动作游戏与音乐游戏之间的新类型，无论是创意还是音乐都可以给予满分的评价，是一款能够让人完全投入其中的游戏。虽然玩法看似简单，但其实本作还是相当有难度的，尤其是后期关卡，对玩家节奏感的考验十分严格。如果没有些技巧的话，在某一关卡上很久是非常正常的事。刷素材的小游戏每个都只有一首歌曲，时间久了会显得比较无聊。

最终幻想IV

ファイナルファンタジーIV

卡片(1Gb)■Square Enix■RPG■2007年12月20日■1人■无对应周边



NDS

画面 / 音效 / 系统

雷伊　游戏的画面进行了全面3D化，不过画面的重制并不是这款游戏最让我感到欣慰的地方，NDS版最大的精髓还在于系统方面的大幅强化。能力继承系统的加入令角色的培养乐趣得到了成倍增加，因此衍生出来的繁多战斗方式非常有研究价值。游戏对NDS双屏的运用也很到位，新加入的地图显示功能非常体贴。比较不满的地方是游戏打开菜单时还是会有一定的延迟。

9

马修　系列经典的第四作再次登陆掌机平台，在画面、音乐等各方面都能看出移植的诚意，增加的CG动画很漂亮，配上熟悉的音乐和全新的配音，将剧情刻画得更加具体。新增的通信对战也不错，算是NDS版的特色之一；细节方面如触控移动的增加，也体现出制作的用心。值得一提的是难度的调整，在给玩家一个下马威的同时，也更让人有玩2周目的欲望。

8

推荐

羽纹　对于这款复刻作品，当初预测游戏素质的时候很自然地将它与之前在NDS上登场的《FF III》放在同一高度，不过在实际游戏过程中逐步发现厂商在制作时要比前作还要用心。角色语音的加入以及召唤兽更华丽的演出让玩家的投入度有阶段性上升。下屏引入的区域地图显示系统让玩家不会再出现像无头苍蝇一般在迷宫里乱窜的情况，不得不让人竖起大拇指。

9

高速卡片战斗 卡片英雄

高速カードバトル カードヒーロー

卡片(512Mb)■Nintendo■TAB■2007年12月20日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接



NDS

画面 / 音效 / 系统

羽纹　作为一款卡片游戏，它的低上手门槛和充满速度性的比赛模式能让新手玩家也体会到游戏的乐趣。虽然游戏全程都要用触控笔操作，但丝毫没有让人产生不适的感觉。卡组的配置以及卡片的收集让玩家费尽心思，不过这同时也是游戏的精髓所在。如果要列出游戏的最大缺点，我想恐怕应该是150张的卡片总数量对于这种类型的游戏来说确实少了一点吧。

9

子轩　果然是经典的回归，游戏再度让我找回了GB时代前作的那种感觉。虽然没有《游戏王》、《万智牌》这样的老牌卡片游戏来得有气势，但简单的游戏规则却能衍生出多种不同的打法，同时又能使平衡性有一定保证，不得不让人佩服。尤其是SPD模式，完全改变了以往卡片游戏的那种慢吞吞的格调，一局战斗往往几回合便可定胜负，这才是游戏真正的精髓所在。

9

眠月　熟悉一款卡片游戏通常需要较长的时间，好在本作拥有亲切的解说和训练模式，让上手难度大幅下降。卡片的增加虽然增强了战略性，其完成度也依然保持系列一贯水准，但仅仅150张的数量还是让收集要素不够丰富。本作的可玩性很不错，多种战斗规则可面向更多不同口味的玩家。美中不足的是游戏在平衡性上还有点问题，回复的实用性有待提高。

7

幸存少年 小岛的大秘密

サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密

卡片(512Mb)■Konami■AVG■2007年12月20日■1～4人■无对应周边



NDS

画面 / 音效 / 系统

乌鸦　本作的自由度仍然很高，在荒岛上玩家可以做自己喜欢做的事情，几乎让人忘记自己是在逃生这个大主题。游戏另外一个亮点是人物数量一下子从前作的两个增加到了四个，四个角色各有所长，玩家必须活用每个同伴的技能才能推进游戏。但是最后还是要抱怨一下本作的人物造型，总觉得像这种太过卡通的人设不符合求生题材的游戏类型。

眠月　三作沉淀下来，游戏风格基本定型。权衡一下利弊的结果就是，热衷野外生存的玩家对其中一些繁冗的事件乐此不疲，而一般玩家可能觉得很不体贴。本作的自由度一如既往保持了较高水平，由于角色数量翻倍并在能力上各有差异，综合运用起来还算比较有趣。本作的高明之处在于玩家并非一定要以逃生为目的，如果玩家爱上了这个小岛就不妨一直生活下去吧。

7

指狼　作为一款生存冒险类游戏，本作的自由度比起前两作更有所提升。同伴数量的增加让孤独的冒险感有所减弱。不同角色拥有不同能力是个亮点，大大增加了游戏中的解谜要素。食物和生活素材的增加虽然很有趣，但是没有加强剧情和逃出系统，让人感觉已然从之前的逃离小岛主题变到了如何在小岛上生存的故事。对于新手玩家来说，本作的系统稍显复杂。

7

最终幻想战略版A2 封穴的魔导书

PSP

ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア

◆Square Enix◆S・RPG◆2007年10月25日◆日版

◆1人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

游戏时间：80小时以上

黄金眼评分：27

文 宇轩



静下心来玩的游戏

许多人都在拿到游戏后抱怨不止，这游戏的节奏也太慢了吧。的确，玩惯了"《机战》系列"这样敌人加速移动、跳过战斗画面、快速略过所有剧情对话的"快节奏"S・RPG，再玩《FFTA2》一定会感到非常的不适应。但是，当笔者为了攻略重新拿起《FFT》和《FFTA》的时候却发现，相对而言《FFTA2》的战斗速度并不算是最慢的。相反，笔者倒认为，游戏的战斗节奏把握得恰当好处。相比1代，本作虽然在战斗场景上有所缩小，但是在地形的复杂程度上却是系列最高的，再加上五花八门的职业技能、更加BT的法律以及任务条件，如果每一步思考下来，必定要花费不少的时间。如果你内心浮躁的话，那么《FFTA2》绝对不适合你一玩，不说别的，就单单想想那些几百个小时的收集要素，就足够吓人的了。"通关"绝对不是这个游戏的目的，即使你做完了300个分支任务，如果你足够细心，依然能够发现游戏中一些令人意想不到的惊喜。对于节奏的把握，仅仅是一个心态问题而已。以不同的心态玩同一个游戏，会产生截然不同的两种感觉。而《FFTA2》就是这样一个需要静下来慢慢品味的游戏。





在光芒之下闪耀

法律是前作最让人津津乐道的系统了，到了本作，这个系统被改得面目全非。虽说降低了新玩家上手的门栏，但前作绞尽脑汁诱导敌人破坏规则的乐趣显然是体会不到了，而且即使遵守了法律，也只是得到一些随机的奖励而已，让人有一种付出不能等同于回报的感觉。所以大部分玩家在遇到例如"移动格数固定为3"这样的苛刻法律时大多都会选择破坏。经典系统变成了鸡肋，不得不让人感到有些惋惜。相对法律而言，新增的拍卖系统还算成功。说是拍卖，其实把它当成一个考眼力和反应的动作小游戏更合适一些。不过再新鲜的小游戏如果能够快速掌握必胜窍门，玩多了也会让人感到厌烦。综上而言，《FFTA2》的系统虽然复杂，但大多都是建立在前作的基础之上，真正创新的部分却都不能算是很成功。

以上这一段并不是批评游戏如何如何低劣，或是骂厂商不用心，《FFTA2》绝对是一款高素质的游戏。丰富而平衡的职业技能系统，多变而细腻的战术打法，再加上唯美的2D画面，这些都是无可挑剔的。之所以这么说，只是因为前作的光芒太耀眼了。当一款非常成熟的游戏，需要在不完全推翻前作的前提下推出续作。即使成功，也只能在前作的光芒之下闪耀，而自己的光辉却已经被淹没了。起点一高，想再超越就很困难，就像将军的儿子，功绩再高，人们往往只记得他父亲一样。

P.S.

《FFTA2》曾经是我极度期待的游戏。过百个小时之后，回头再看，如果要问我这种期待和所花的大量时间是否值得，我想，我会回答，"值得。"





译 胧月

美编 咕噜

本次栏目一改制作人访谈惯例，于岁末年初之际向各位玩家捎上多位知名游戏制作人的新年祝福。回顾2007年的掌机平台，值得我们玩的好游戏数不胜数。当这些制作人向玩家致以新年的祝福时，他们一直以来的辛勤努力更值得我们去尊敬。





今年也健健康康！

宫本茂 任天堂

在2007年依然出尽风头的宫本茂被《时代》杂志评选为“世界最具影响力的100人”之一。

任天堂

まだまだ
新しい楽しみを、
いろいろと
考えます。
作ります。
てづかたかし
Nintendo

我会思考更多的乐趣并付诸制作



主要制作人

手冢卓志

新超级马里奥兄弟

在66辑的“走近业界”栏目里已经跟广大读者见过一面，2008年他会给我们带来什么富有创意的新游戏呢？





任天堂

开发组

超级纸片马里奥

Intelligent Systems的川出先生以及任天堂的田边先生和上田先生，《纸片马里奥》续作快来吧！

新年快乐，
2008年Let's GO！



诺恒杂志&3DM-SMW

2007，就此告别；

2008年Let's GO!!



任天堂 开发组

塞尔达传说 幻影沙漏

“《塞尔达》系列”能保持一贯令人惊异的超高素质在游戏界里亦属罕见。这几位按次序分别是青沼、岩本和藤林，在70和71辑均有登场。

请多多关照今年的NDS版



任天堂 开发组

火焰之纹章 晓之女神

左边两位为任天堂的山上、俵，其余分别是Intelligent Systems的成广、樋口和前田。该贺卡是由Intelligent Systems社众人绘制的飞马骑士希丹。



东京系井重里事务所

剧本担当 系井重里

Mother3

系井先生的贺年卡继续保持了“《Mother》系列”的简约风格。当今各行各业都不乏天才，也许正因为他们把自己放在“门外汉”的位置上，才能在事业上不断精进。

一生素人







任天堂 开发组

激情卡车

田边先生除了参与制作《超级纸片马里奥》外，也是这款《激情卡车》的制作人。另两位则是山田先生和安藤先生，游戏开发厂商Monster Games的员工也在该画里留下了自己的名字。

新年快乐



店海杂志&3DM-SMV



执行制作人
石原恒和
Pokemon

口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队·暗之探险队

石原以“大作连发”著称，2008对于他来说想来是多事之年。

石原：恭祝大家新年快乐！在2008年里，我想为大家制作出乐趣超越以前所有作品的《口袋妖怪》新作。到底会是怎样的一部作品，就请大家好好期待吧。



音乐
崎元仁

ASH Basiscape

2007年的崎元仁除了《ASH》外，还参与了《FFTA2》、《Opoona》等游戏音乐的制作。

崎元仁：恭祝大家新年愉快。我在2008年会继续追求游戏音乐与音响的新的可能性，并且无视游戏类型挑战全新的项目。请大家多多关照。



监督
增田顺一
Gamefreak



艺术监督
杉森建

口袋妖怪 钻石·珍珠

尽管游戏已经发售一年多时间，可依然保持着不错的销量。

增田：恭祝新年愉快！大家有在GTS世界里和其他《口袋》饭交换怪物吗？回答“还没”的玩家，请你一定要试试，会有新的发现哦！Gamefreak在去年为了制作出前所未有的作品而搬迁社址，今年也一定会回应广大FANS的期待，以超越诸位想象的游戏为目标而努力。

杉森：恭祝新年愉快。去年，Gamefreak终于从创立以来一直所在的下北泽社址搬迁了。工作环境在这18年来第一次发生这么大的变化，新的环境里必将诞生优秀的新作，请在2008年多多关照。



Designation



角色设计
皆叶英夫

ASH

皆叶：大家新年快乐。托大家的福，2007年《ASH》顺利发售。大家有没有迎来结局了？但在我看来，游戏即使结束，角色们依然是有生命力的。请在2008年也好好关爱这些角色吧。



制作人
坂口博信
Mistwalker

ASH

2005年在任天堂秋季发表会上公布的《ASH》于2007年发售，除了NDS外，坂口在Xbox360的表现也颇为活跃。

坂口：2008年我会在新作《AWAY 混乱的迷宫》和NDS版《蓝龙》的续作上继续努力。

Level-5

明年也请多关照





开发组

雷顿教授与恶魔之箱

担任角色设计的长野先生和声音监督的西浦先生。

长野：2007年能顺利完成《恶魔之箱》真是太好了，希望大家能认真品味到最后，也请大家期待下一作《最后的时间旅行》。

2008年继续努力

Level-5



制作人
日野晃博

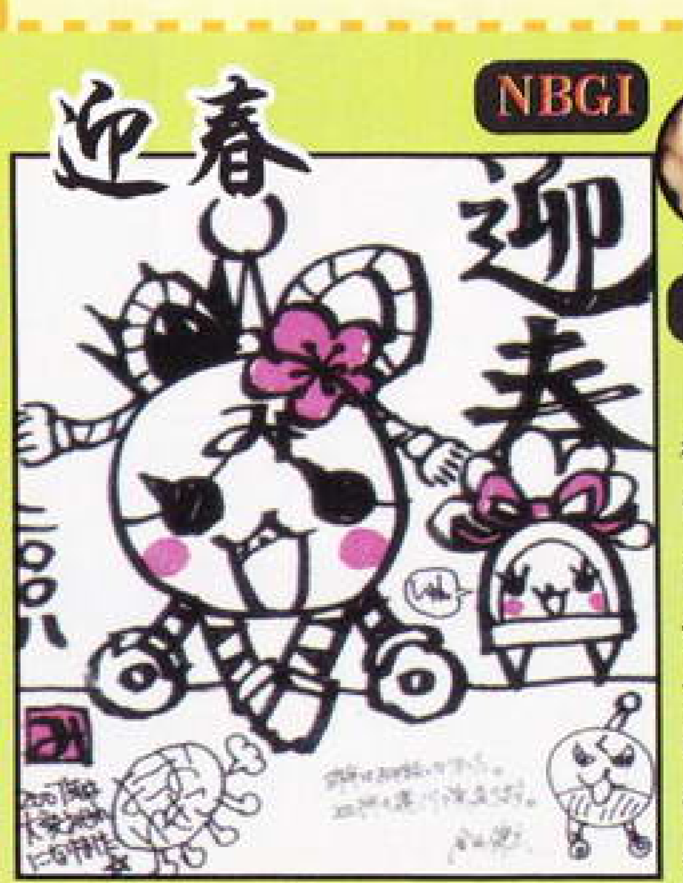
雷顿教授与恶魔之箱

日野社长凭借“《雷顿教授》系列”成为2007年的焦点人物，他也不止一次在本栏目登场了。2008年还会有Level-5制作的日本国民级大作《DQ Ⅸ》发售，日野晃博的人气一时还真不会低落下去。

日野：2007年，我们搬了新工作室，开始自己的游戏发行事业，由游戏开始涉足多媒体娱乐……说起来真是充满挑战的一年。Level-5在2008年会迎来建社10周年，除了既定的《雷电十一人》、《雷顿教授与最后的时间旅行》外，说不定还会发表其他新游戏。请大家在2008年继续支持我们，并期待Level-5带来的惊喜吧。

迎春

NBGI





视觉设计
横尾有希子



制作人
金山健太

水色学园

这两位号称是NBGI里最精锐的“愉快犯”。

横尾：2007年初先是在电车里晕倒，春季社址搬迁从而结识了新的工作伙伴，夏季忙着《水色学园》的发售，秋季是初次的个人展出，冬季是初次的个人演讲……真是充实多变的一年。2008年也要树立新的目标。

金山：还没来得及多想，2007就白驹过隙地逝去了。这苦乐交融的一年，过得真是快乐啊（泪）。一瞬间的喜悦就能冲洗去所有不快乐的记忆，真是不可思议。2008年我会继续挑战一些古灵精怪的东西，请大家好好期待并给予我鼓励。

诺梅杂志＆3DM-SMY

SEGA



新年快乐



制作人 **西山彰则**

《索尼克》系列

2007年为广大玩家献上了《索尼克冲刺 大冒险》。

西山：大家新年好。2007年真是发生了太多事情，其中一些过火的事情也叫人忍俊不禁。只要大家喜欢，我们就会在2008年继续努力。2008年刚开始就有《索尼 克骑士》，这是一款倾注心力的作品，请大家期待续报。

Konami



制作人 **藤冈谦治**

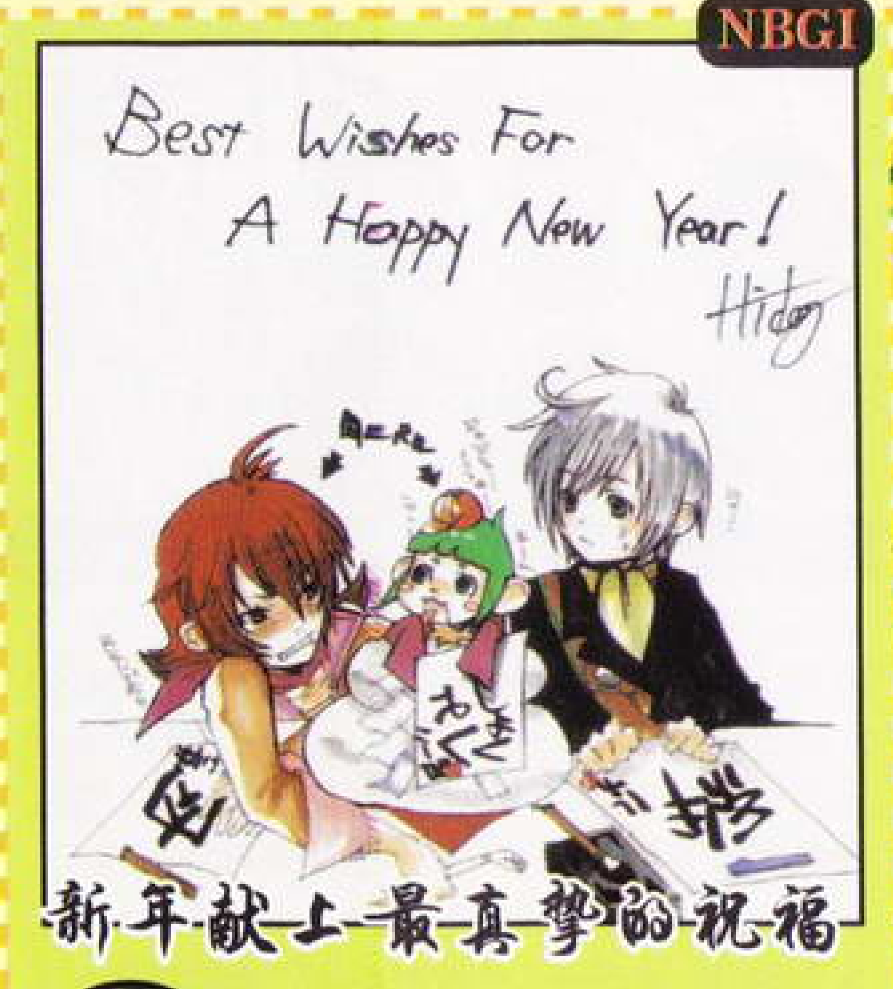
实况口袋棒球10

藤冈：新年好。大家有没有在玩《实况口袋棒球》？这次的《口袋棒球》可以让你享受到棒球和成功的双重乐趣。开发组工作人员都认为系列的素质在不断进化，如果各位能多多来信，我们会非常高兴……什么，你还没有玩？那就赶快从身边的朋友那里下载一个试试吧，非常有趣。啥？你说你的朋友都没有这个游戏……嗯……



2008年，恭祝大家快乐

NBGI



新年献上最真挚的祝福



商标经理 **马场英雄**

无瑕传说

2008年也会为"《传说》系列"大忙特忙？

马场：祝大家新年愉快。"《传说》系列"在2008年也会有各种新动向，请大家期待。我从内心祈祷大家在2008年会过得非常精彩。

Square Enix

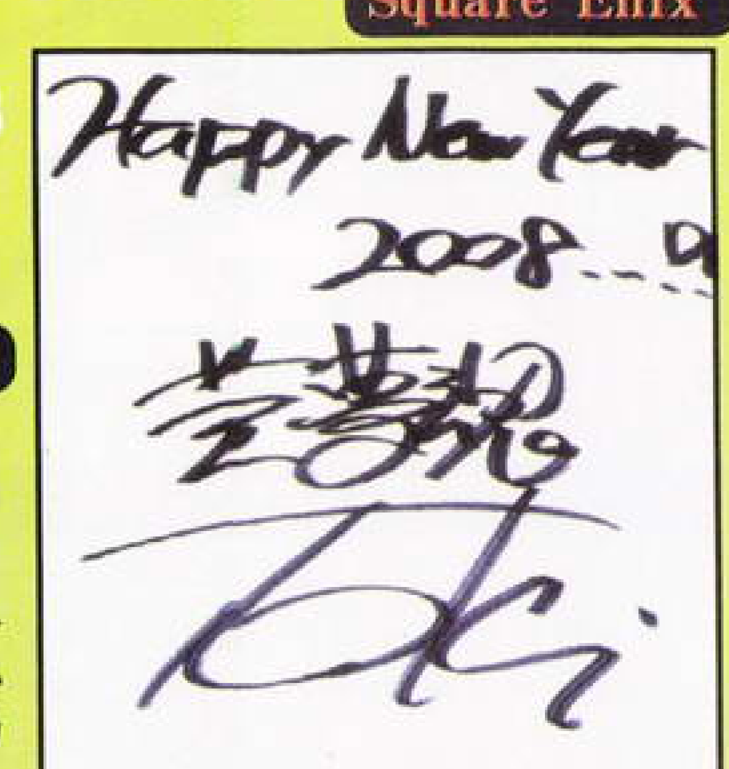


Happy New Year 2008

监督 **时田贵司**

最终幻想IV

时田：2007是我的"大厄年"（编注：日本阴阳学称"男子42岁、女子33岁"为大厄之年，据说在这个岁数很容易发生灾难），但我完全没有去在意这个，依然在劳碌中度过了这充实的一年。虽然也有消灾，可最重要的事情果然还是继续制作游戏。横览业界，2007涌现出了许多新作。请大家一定要在岁末年初之时玩一下NDS版《最终幻想IV》！2008年我们还会给大家带来新的游戏，敬请期待。



动漫杂志&3DM-SMV

Square Enix

这个美妙的世界



开发组

美妙世界

以野村哲也为首的开发组诸位的签名。

神藤：能让大家在2007年顺利玩到《美妙世界》，工作组的全体员工都很高兴。玩过游戏的人感觉如何呢？大家的世界有没有拓展开来？我也再次体验到酝酿许久的企划一经出世的冲击感了。2007年对于我来说真是有着绝佳体验的一年。那么2008年，也将是一个新的开始。虽然还不知道今年会是如何的动向，但还是请大家务必期待！

Square Enix



开发组

最终幻想 水晶编年史 命运指轮

图上有我们耳熟能详的著名制作人河津秋敏的签名，不过带来问候的则是纸山先生。

纸山：经过长时间的等待，《FFCC 命运指轮》终于在2007年顺利呈上给玩家。请大家在冬天围坐一起，仔细品味联机游戏的乐趣。今后也请继续支持“《FFCC》系列”。



Banpresto



恭贺新年

首席制作人 **寺田贵信**

《超级机器人大战》系列

寺田：继2006年后的2007也是忙到要死的一年。不过，春天在NDS平台上的第一款《机战》作品《机战W》取得了令人满意的结果，所以说2007年也能称得上是一个好年份。虽然我想悠闲一点地度过2008年，不过还是想在NDS上弄些新的企划。

Square Enix



监督 **河泽裕一**

最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书

河泽：恭祝新年快乐。2007年终于能把《FFTA2》顺利递交给诸位。这是一款极为耐玩的游戏，没有玩过的人以及还没有通关的人，请在新年买来好好玩一玩吧。2008年是下一个计划的准备期，我想我们有能力再为大家献上一个崭新的世界，请各位好好期待。

请在《FFTA2》的世界里尽情享受






去年是王泥喜的一年，今年也是“王泥喜”的一年！

Capcom

开发组

逆转裁判4



开发组的这三位分别是制作人松川、系列的生父巧和设计师涂。日语中“王泥喜”和“惊讶”同音，藉由2007年《逆转裁判4》的热卖，想必他们也都干劲满满。

松川：2007年是极为忙碌的一年。这样的事、那样的事、开心的事、难过的事，一切都历历在目。非常感谢各位在2007年里给予我们的支持。在2008年里，我仍然会以给大家献上惊喜之作而努力。请大家继续关照“《逆转裁判》系列”。

巧：2007年，我完成了从成步堂龙一到王泥喜法介的顺利交接。尽管已经过去一年了，但在当时种种前所未有的困难下完成这项工作，现在想想都觉得不可思议。如果大家能喜欢这款游戏的话，那将是对我的无上褒奖。《逆转裁判4》是世代更替的崭新一作，而2008年对于我来说，也应该是全新的一年。

涂：恭祝大家新年愉快。由衷感谢大家在2007年对《逆转裁判4》的支持。托大家的福，王泥喜这小子终于顺利出道了。但王泥喜毕竟还是一个不太靠得住的菜鸟，请大家一定要好好鼓励他。2007年对于我个人来说是“超速”的一年，节奏快得无法控制。2008年会稍微稳定下来，我也会尝试各种全新挑战。那么，就预祝2008年成为充满惊喜的一年吧！



Capcom

开发组

战国BASARA2 英雄外传

左起为制作人小林、山本以及外川。

小林：各位新年愉快。2007年《战国BASARA2 英雄外传》应该给大家带去了欢乐，2008年《BASARA》会在街机平台展开全新的面貌。请大家务必关照《战国BASARA X》！

山本：祝大家新年快乐。我会在2008年继续努力让《BASARA》激情燃烧，请大家关注并给予支持！

外川：恭祝各位玩家新年愉快。Wii版《战国BASARA2 英雄外传》是一款耐玩的作品，大家在冬天里一个人也好，两个人也好，请敬请享受本作的乐趣吧！

今年也要是《BASARA》的一年

Capcom





制作人 **堀之内健**

流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙

堀之：祝大家新年愉快！我是“《洛克人》系列”的制作人堀之内健。大家有没有开心地玩过《流星洛克人2》了呢？还没有玩的人，请务必用压岁钱去买来玩啊（笑）。这次的《流星洛克人2》里加入了很多新要素，使用Wi-Fi的话可以跟远方的朋友通信对战，增加你们的友情。在2008年里也请多多关照本作。

话梅杂志&3DM SMV

文 胧月 美编 Yangyu



机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威

◆NBGI◆SLG◆预定2008年2月7日◆日版
◆1人◆5800日元◆无对应周边

PSP

相关报道 Vol.78 P22

继前一辑报道后不到半个月时间，厂商就公布了本作的新版PSP同捆版，大红色的面板和背面的吉翁标志想必会很合不少玩家的口味。本次报道将给玩家介绍游戏的机体开发系统，也算给没有接触过前作的新玩家简单地预热一下。

新兵器开发

任何高达游戏里，机体都占有无可替代的重要地位。在“《基连的野望》系列”中，强力的机体不仅能赢得某个地区的局部胜利，更能通过批量生产对敌方全线施加压力，而一架机体从筹备到诞生则需要经过以下四个步骤。

1 提升技术力

玩家在初期无法生产中、高级机体，而必须通过“开发”这一选项来提高自军开发部的技术力。开发部的技术力分为“基础技术”、“MS技术”、“MA技术”和“敌性技术”四项，对于前面三项，玩家只需要投入资金就可以提升相应技术的级别。至于“敌性技术”一项，只能依靠谍报活动来提高。



▲“MS技术”和“MA技术”很好理解，“基础技术”的提升则有利于新型战舰的开发。

获得新兵器开发计划 2

技术力提高到一定级别，开发部会向玩家提交新兵器开发计划。玩家可选择是否对计划中的新机体投入开发，只有开发好的机体才能正式批量生产。在本作里，开发计划的获得除了技术力要求外还有可能受制于其他要素——比如要开发高达系的机体，就要开发RX－78－2。此外还有一些计划，需要触发特定的剧情事件才会提出，可以预见某些强力 兵器的开发会相当困难。



▲敌方的技术力也会随着回合的递进而逐渐增强，抱着不紧不慢的做事方式可能会导致敌方的大量高性能机体兵临城下。

▼谍报能力增强后就有可能获得敌军的机体开发计划，获得该计划后也要确保“敌性技术”在一定水平上。



话梅杂志&3DM-SMV

3 计划实行

对获得的计划投入预算即可对指定机体开发研究，不同的机体在预算投入和开发周期上有所差别，多次对同一开发计划投入预算可缩短计划的开发时间。





▶这是以强大火力而著称的ZZ高达的开发画面，这种强力的机体需要消耗大量的资金和开发时间。

生产机体 4

实行了开发计划后只要再等上若干回合，机体就开发完毕了，此时玩家即可投入生产。生产一架机体需要消耗资金、回合数和资源，玩家可以把它们配置到进攻或防守的部队里。根据地形要素的不同，玩家必须组织出多彩的机体才能让整支部队更有战斗力。



▲生产一台ZZ高达尽管消耗度很大，但它的强度绝对对得起玩家的期待。



▲强力机体的集团大对决。

性能各异的多彩机体

由于新加入几部高达作品，本作的机体种类再次增幅。一架机体强大与否，关键要看以下数据。

机体资料

限界	机师搭乘上后所能发挥出的性能极限	耐久	机体的HP，降到0即会损毁
物资	能搭载的物资数量，物资消耗完毕后机体无法攻击	ATK	武器的攻击 力和攻击次数
		运动	运动性，数值越高回避率越高
索敌	索敌范围	HIT	武器的命中 率
消费	战斗或移动时对物资的消耗量，该数值越小，机体的持续作战能力就越强	移动	移动力，机 体每回合在地图上的移动距离
		RNG	表示武器的 最短射程和最长射程

新登场机体首次公开资料！

全装备ZZ高达



▶装备了追加装甲的ZZ高达，除了本身强大的攻击力外，其存活力也大大提高。

最强的MA



▶新吉翁开发的宇宙专用MA，战斗能力在本作中属于顶级水准。

话梅杂志&3DM-SMV

搭载浮游炮



▶NT 机师的能力被浮游炮体现得淋漓尽致。

邱尼的专用机



▶为强化人类邱尼所开发的机体，运动性卓越，武器也和一般机型有所区别。

可分离式机体



▶阿克西斯开发出的可变形 MS。

擅长近身战



▶在吉翁军德姆的基础之上开发出的 MS，装备了强力的近身战武器。

吉姆发展出的量产机型



▶吉姆是地球连邦军曾经的绝对主力，吉姆Ⅲ能够更换导弹装备。

奥古的旗舰



▶原作中布拉德担任舰长的万能战舰，不管是移动能力还是战斗能力都非常优秀。

使用有名的机师！

游戏中除了那些耳熟能详的机体外，我们熟悉的诸多名机师也会登场。本作中的机体虽然可实现“无人驾驶”，但搭乘了王牌机师的机体无疑会更有战斗力。生产出强力机体后，一定要委任一名高能力机师驾驶。

机师能力

阶级	机师的当前军衔
等级	机师当前能力的综合反映，随着经验的积累而提升
经验	经验值，积累到一定程度机师的等级会提升
魅力	魅力值越高，所属部队的士气越高
格斗	影响格斗攻击的攻击回数和命中率
指挥	影响部队的命中率和回避率
射击	影响射击攻击的攻击回数和命中率
耐久	战斗中负伤状态下的回复力
反应	反应越高，机体的回避率越高



将机师配属到机体中



▲本作中机师的所属势力基本忠实原作，机师对机体的适应性各有差别。



积累战功以提高军衔

敌我双方都会有诸多王牌机师存在，如果我方机师击败了敌方的王牌，则会获得功勋，机师的功勋累积到一定程度就能提高军衔了。当军衔提高到少佐以上时，该机师就会获得提高周围部队能力的特殊指挥效果。

话梅杂志&3DM-SMV





能将身手熟练的猎人逼上绝境的黑暗潜杀者

迅龙纳鲁加库鲁加第一手调查报告！

文 羽纹 美编 Yangyu

怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンター ポータブル 2nd G
◆Capcom◆ACT◆预定2008年3月13日◆日版
◆1～4人◆4800日 元◆对应周边未定
PSP

迅龙纳鲁加库鲁加是在本作中首次登场的新怪物。从上辑的“《怪物猎人携带版 2nd G》开发者访谈”中我们可以从一濑泰范先生那里了解到“迅龙是设定成让老手猎人也会感到吃力的怪物”。而在本次前线报道中，将要向读者揭示这只“充满前所未有威胁”的飞龙种新贵的部分生态。除此之外，还会透露存档的详细继承规则以及梦幻般的古龙铳枪！好了，废话不多说，让我们马上开始吧！

迅龙 纳鲁加库鲁加

在生长着茂密树木的树海区域里独自进化的飞龙种怪物。为了适应那里的独特环境而练就出了一套高超的狩猎技巧 在捕食猎物的时候会藏身于幽暗之处并屏蔽掉自己的气息，一找到破绽就发动迅雷不及掩耳之势的攻击，令目标在毫不知情的状态下受到重创。

探明未知飞龙的生态信息 珍贵的纳鲁加库鲁加目击情报！

各位久经沙场的猎人注意了！经过飞龙生态研究人员在树海中的不懈努力，终于成功地为大家带回了这份“迅龙纳鲁加库鲁的第一份生态调查报告。”虽然此次目击情报的数量不算多，而且在详细生态方面还存在许多尚未了解透彻之处，但研究人员表示，只要阅读过这份报告，以后在不经意间撞上这匹猛兽的时候，一定可以找到一些对应措施。

话梅杂志&3DM-SMV

生态报告之一 异常敏锐的听觉！

迅龙的听觉非常发达，只要听到自己势力范围内的一点声响，就会进入高度警戒状态。从这点上来看，猎人想要在不被发现的情况下接近它似乎是件很困难的事情。



▶面对听觉如此敏锐的怪物，不知道音爆弹能否对其产生一定的抑制作用呢？

生态报告之二 刀刃状的翅膀！

在迅龙两前脚上都生有外形与刀刃相仿的锐利双翼，这是迅龙的最大特征之一，你时常可以看见它运用翅膀砍伤猎物。从超广阔的攻击范围便不难看出，要想逃出它的魔掌并非容易之事。



▲是否觉得这招与轰龙的个别招式比较相仿？通过图片上的情况来判断，似乎攻击范围会更大。



▲近战猎人要特别留意用手里的武器来挡格迅龙的攻击，如果被锐利的翅膀砍中，非死也重伤。

生态报告之三 长而强韧的尾巴

作为飞龙种怪物标志性的长尾巴，其柔韧度及弹性相比轰龙更胜一筹，从外形上来更像是一条鞭子。它所蕴藏的惊人破坏力是显而易见的。如果条件允许的话，各位猎人一定要优先将其斩断。

◀"一寸长、一寸强"，相信只有和迅龙交手后你才会有深刻的体会。另外，图中猎人使用的太刀是封龙刀【裂破】？

生态报告之四 擅长以敏捷的身手扰乱对手！

和轰龙一样，迅龙也具有能够快速做出各种柔软行动的强健四肢，而由它所产生的瞬间爆发力绝对会让你大吃一惊。迅龙会在所处区域内四处奔驰，如果猎人的行动无法跟上它的节奏，那么会被很轻易地击倒。

丛林中的暗杀者



▲由于身手矫健，猎人不好把握攻击时机，可以尝试使用陷阱、闪光玉等辅助道具来牵制其行动。

生态报告之五 极为好战的个性



从这一点上来说，迅龙继承了飞龙种怪物凶猛、好战的"优良传统"。只要在自己统辖的区域内发现了猎人的踪影，就会如同饿狗一般扑上前来。

◀细小的头部似乎是迅龙的弱点？抓准机会给予其迎头痛击吧！

话梅杂志&3DM-SMV

存档继承的详细规则

作为一款资料篇性质的作品，《MHP2G》自然能继承前作的存档。下面将存档的详细继承规则公布如下，想要在《MHP2G》里有“好开始”的猎人朋友现在要赶紧努力了喔。

规则1 继承存档时可以改变角色的性别和外型，不过名字依旧无法更换。此外，在猎人工会卡片（ギルドカード）上所记载的各项情报中，除了训练所的相关资料会被抹消外，其他都能直接继承。

规则2 武器、防具、道具方面，绝大多数物品都可继承。镶嵌在防具上的技能珠会强制回收到家中的道具箱内。部分防具附带的技能点会发生变化。

规则3 因改变性别而变得无法装备的防具，系统会自动替换为对应的异性防具。在没有对应的异性防具的情况下会折算成金钱。

规则4 各等级任务的完成情况、猫人食堂与农场等设施的状态、勋章与称号的取得等相关资料都可以全部继承。另外，本次道具箱将进一步扩容，在初始状态下就可以保管800个道具。

规则5 画廊里的部分游戏影像以及先前在《MHP2》里发布的下载任务将无法继承。不过即使是选择继承，也不会对《MHP2》的存档产生任何副作用，这点玩家大可放心。

对“全数继承”方式有感不适的玩家请看这里！

除开上述这种全数继承，考虑到部分玩家有重新开始狩猎生活的意愿，Capcom也设置了另外一种继承方式。说来这种方式大家也不会陌生，还记得《MHP2》在继承《MHP》存档时的情况么？那就是“性别、外型、名字重新设定，稀有度（レア度）1～3的道具继承，至于稀有度4以上的道具和装备则将直接兑换成金钱。”此种继承方式也会提供给玩家进行选择，非常方便。



◀本作的存档继承界面。啥？你问我会选择哪种方式，那当然是第一种，啥都不继承，重新“开荒”啊！

由《FAMI通》与《MHP2G》开发团队联手合作企划的活动
“寻求最强铳枪！”

作为对铳枪爱好者的回报，《FAMI通》集团与游戏开发团队联手合作，以追求最强的铳枪为目标，着手开发了这套《FAMI通》专用装备。猎人圈内都称呼铳枪为“男人的浪漫”，不知道各位玩家看了设定图后，是否产生了一种“想迫切使用试试看”的感觉呢？



古龙铳枪 纹章
EB工房专业打造！

这款由EB工房特别打造的铳枪，只会给那些具备勇于探索之心，以及洋溢无比浪漫情怀的猎人使用。制造过程中所需要的素材必须通过游戏中的下载任务来取得。手持这把厚重、帅气的武器同古龙对峙，用强而有力的龙击炮将眼前的目标击倒吧。

《MHP 2nd G》完成发表会召开决定

Capcom公司宣布，《MHP2G》的制作完成庆工会将于2008年2月9日、10日在日本东京都品川区召开，届时现场将举办各式各样的节目，包括让约1600名左右的玩家提前体验到游戏的乐趣，以及欣赏未公开的游戏影像等等。此外，预计在当天也会有作品的新情报公布。对系列有爱且有条件的玩家可以关注官方网站上的报名活动。

话梅杂志&3DM-SMV

编 雷伊 美编 小鱼仔



即将于今年春季推出的《瓦尔哈拉骑士2》继承了前作的成功要素，在系统方面进行了进一步的强化，此外还邀请到了名作家来为游戏撰写剧情，可以预见它的完成度将比前作更加高，它的发展动向值得PSP玩家们关注。

瓦尔哈拉骑士2
ヴァルハラナイツ2
◆MMV/K2◆A・RPG◆预定2008年春◆日版
◆人数未定◆售价未定◆对应周边未定
PSP
相关报道 Vol.73 P38

剧情方面大幅强化

在第73辑中我们已经为大家介绍了本作的剧本撰写者是曾负责过《最终幻想XII》、"《圣剑传说》系列"等知名作品的女作家生田美话，她将对本作的世界观进行重新构筑，因此本作在剧情方面将比前作更加值得期待。在本作中，一个被称为"十翼会"的组织将会成为故事的关键，下面我们就来看一下本作开篇的剧情介绍，其中就包括了"十翼会"中的重要人物"铁假面"登场的画面。



▶某天早上，主人公被一名叫作罗莎莉的女子叫醒，故事从这里正式开始。



◀为了成为冒险者，主人公必须先去王宫接受试练。



▲与神秘组织"十翼会"不期而遇，他们在表面上是一个和平主义团体，但真正的性质应该没有这么简单。

▼"十翼会"的成员正在催促"铁假面"赶紧行动，他们准备干什么？



▲公会老板娘口中的"放弃一切，与女神战斗的男人们"指的是什么人呢？

话梅杂志&3DM-SMV

随心所欲打造自己的角色

玩家在游戏中可以自己设定角色，包括种族、职业、性别、样貌和发型等方面都可以由玩家自己来设定。据悉本作会在前作5个种族的基础上追加新的种族，另外可以选择的职业也会增加，不过详细情报目前还未公开。



◀丰富的装备和道具是系列的一大特色，穿在身上的装备会直接反应在外观上，玩家可以直观地发现不同装备间的造型区别。



▲样貌和发型都可以从6种备选项中进行选择，当然，不同性别和种族的备选项都是不同的。

霍比特人

外貌酷似小孩的种族，虽然身材矮小，但战斗能力一点也不低，并且动作非常迅速。

丰富的任务等你挑战

本作剧情模式中的任务总数在60个以上，其中不乏一些很有挑战性的高难度任务。为了完成这些丰富的任务，执行任务前去道具店购买强力的武器装备和道具是一个不可缺少的步骤，这样才能保证在执行任务时更加游刃有余。



▲前作中的任务种类略显单调，不知本作会不会在此方面进行改善。



▲多多光临道具店，这样才能做到有备无患。

在更广阔的舞台进行探索

前作的冒险舞台多在室内，本作将会增加更多室外冒险场景，让玩家们感受到更加开阔的冒险环境。在这些新场景中，会有什么全新的魔物在等待着冒险者们挑战呢？



▶新增加的河畔场景，散发着浓浓的自然气息。



▼阳光透过树缝洒向地面，给人以非常温暖的感觉。

▼散发着东瀛风情的舞台，一群忍者打扮的人围住了冒险者们，他们是敌是友？

◀天寒地冻的雪山场景，整个世界都是白茫茫的一片。

话梅杂志&3DM-SMV

为您带来Level-5力挺之作的最新情报 "雷电十一人"各种新要素陆续判明

文 羽纹 美编 澄香

近日，Level-5宣布预定于2007年冬季发售的，以足球为主题的收集育成型RPG《雷电十一人》将延期至2008年春发售，对于期待这款游戏的玩家来说，又要等上一段时间了。好在官方"识相"地公布了本作的最新情报，就让我们通过下面的介绍来解解馋吧！



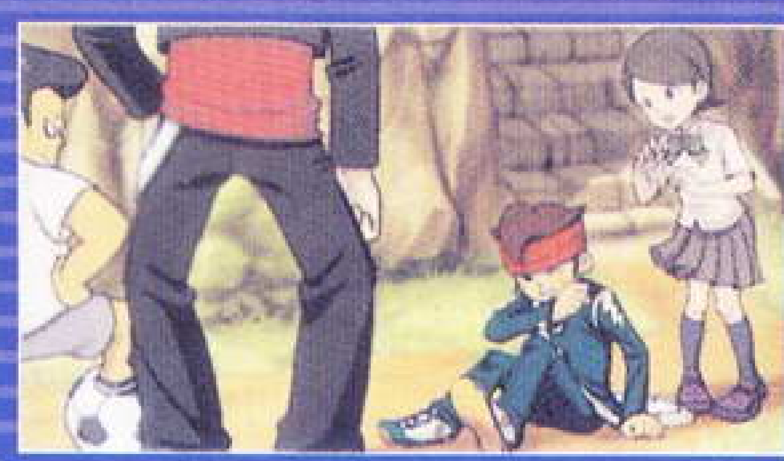


NDS ◆Level-5◆RPG◆预定2008年春◆日版 ◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.72 P34/Vol.73 P54

天才球员相识醒目！

从下面一组图片中我们可以很清楚地了解到两位主人公的相遇过程：主人公圆堂守在放学回家途中遭到不良少年的纠缠，此时天才球员豪炎寺修也闪亮登场，解救主人公于"水深火热"之中。而通过这次突发事件，两人的命运也被紧紧地联系在一起。



新角色介绍

本次带来的新角色介绍共有十一人，其中隶属雷门中学的有四名，剩下的七名则是来自于强大的对手帝国学院。虽然到目前为止，这十一人的特征以及在场上施职的位置还不明朗，但是可以确定他们都是球队的重要组成部分。除此之外，帝国学院的校长也初次登场，这是一个架墨镜、留长发，在部分方面还略显古怪的领导者。

雷门中学



加入真实的足球规则

对于加入了必杀技和原创要素的本作而言，球员在场上的行动还是不能违反真实足球世界里的各种规则，所谓“没有规矩，不成方圆”，在这方面本作表现得毫不含糊。相信稍微熟悉足球的玩家对于犯规或者是越位等概念肯定会有清楚的认识。



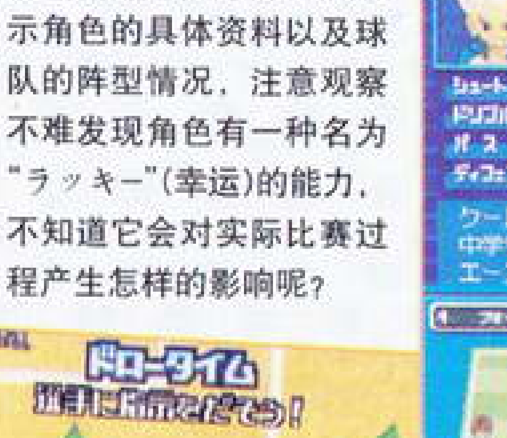
▲在足球场上，裁判的判罚高于一切。请时刻留意球员的动作，以免犯规。



▲所谓“越位”，就是指传球者在将球送出的一瞬间，如果接球者面前除对方门将外没有其他任何一名对方队员，那么此时则构成越位。

全新系统“指示时间”醒目

下面为大家介绍一个名为“ドロータイム”(指示时间)的新系统。注意看下屏右上角手掌形的标志，只要玩家在比赛过程中用触控笔点击它就能发动“指示时间”。此时比赛暂时停止，给予玩家充分的时间思考球员跑动路线、传球时机以及各种战术的布署。由于在“指示时间”内对方球员是停止不动的，因此不用担心由于思考时间过长而导致脚下的球被对方截走。不过有一点要提醒玩家注意的是，在发动一次“指示时间”后的10秒钟内，是无法再次使用这项系统的。



▲为了避免玩家在游戏过程中手忙脚乱，“指示时间”系统的引入具有重要的意义。



▶在人物菜单画面下会显示角色的具体资料以及球队的阵型情况，注意观察不难发现角色有一种名为“ラッキー”(幸运)的能力，不知道它会对实际比赛过程产生怎样的影响呢？



▶布置完相应的战术后点击“つづける”选项即可继续进行比赛，通过点击“メニュー”还能查看到队员的能力。

帝国学院

帝国学院校长

影山零治

异常看重足球场上的胜负，对失败达到了“无法忍受”的程度。帝国学院之所以能成为常胜队伍，和他的足球理念有着莫大的关系。

万丈一道　五条胜　寺门大贵



各种不同规格的比赛场地

游戏中，比赛场地情况会随挑战队伍的不同而呈现一定的差异。从右侧的两幅图片中我们就可以得出明显的对比：对于在全国大会上夺冠的帝国学院而言，其足球部所拥有的设施是完备的，无论是比赛用场地或是训练用场地都颇具规模。反观我们主人公的雷门中学，存在的差距可不是一丁点，设施匮乏不用多说，似乎要找出十一个人在场上踢球就够得圆堂守花费一番心思了。

帝国学院方面

◀作为一群中学生，能在草坪足球场上进行训练和比赛，这本身就是件值得荣幸的事情。



再看看雷门中学……

▶没有悬念，肯定是土砂场地，游戏首场比赛的哨音确定在此吹响，这可苦了来访的帝国学院球员们……

充满收集和趣味要素的故事模式



在故事模式中，玩家可以利用比赛以外的时间来进行新队员的收集和育成。当然，雷门中学就是一块"风水宝地"，玩家可以选择在校园里四处逛逛，这样不仅有可能会发现极富潜在能力的同伴，满足一定条件后还会触发各种特殊事件。除此之外，故事模式里还收录了一些迷你游戏，让你体会到另外一番乐趣。

◀圆堂守似乎在同对方玩抢球游戏，看来他在比赛中绝对会成为一名"不务正业"的守门员。



一部分新的必杀技公开！

如此热血的足球游戏怎能少得了必杀技的魄力演出？本次报道中将要向各位介绍的是"梦幻魔球"和"龙卷旋风"。其中前者是让皮球产生多重残像，从而达到迷惑对手目的的究极盘球技能；后者则是直接将面前阻拦的对方球员吹飞的无赖技能。只要玩家在比赛中善加利用各种必杀技，就能更加轻松地赢得比赛的胜利。



超级必杀技！

▼▲活用必杀技来摆脱上前阻挠的对方球员。

天才间的对决必将碰出激情的火花！

文 琉璃 美编 Yangyu



Mistwalker即将在NDS平台上再推新作，坂口博信和大岛直人将再度联手制作！鉴于之前《ASH》的失利，坂口博信本次一改之前的作风并将游戏性放到了首位，让我们一起去看看这款新作的报道吧。

AWAY 混乱的迷宫

AWAY シャッフルダンジョン

NDS ◆AQ Interactive/Mistwalker◆A·RPG◆预定2008年2月28日◆日版◆1人◆容量未定◆4980日元◆对应周边未定

探索迷宫，寻找莫名消失的村民们！

坂口博信 X 大岛直人

曾制作过"《最终幻想》系列"的坂口博信与"《索尼克》系列"的制作人大岛直人强强联手，即将在NDS上推出另类幻想风格A·RPG作品《AWAY 混乱的迷宫》。游戏中，玩家扮演的主角将在各种充满未知危险的迷宫中冒险，并找回失踪的村民，让村庄恢复到往日的宁静生活中。



"AWAY"





不知从什么时候开始，村民们就会因为这种被称为"AWAY"的现象而失踪。从100年前开始一直到现在，已经有99名村民失去了踪迹。

"神隐"

◀某日，不知为何村中的居民们突然全部失踪了，只留下了他们曾经生活过的痕迹。

ソード
なんにもない…
俺だけ残して、みんな連れていったのか…。

第一百个消失的会是谁，将是谁？

话梅杂志&3DM-SMV

目标是混乱迷宫最底层，将失踪村民们带回来！

游戏中，玩家们要在由双屏画面构成的迷宫中冒险，然后前往迷宫的最底层救出村民们。但要注意的是，本作中的迷宫可不是一般的迷宫，它是被赋予了“混乱”之名的神奇迷宫，其中的地形并不是一成不变的。探索系统的核心“shuffle”系统将会在你探索的时候突然出现，数秒之内会将上下屏的地图替换！当进入洞窟后上屏或下屏左边就会出现一个小小的倒数计时器，这就是shuffle系统的倒计时，当时间一到shuffle就会启动，如果不幸没能及时赶到另一个屏幕的话就会有一定HP的损失作为惩罚。同时，辛苦从最底层带上来的村人也会再次被送回原处，不抓紧时间的话可是会吃大亏的哦！

由大岛设计的各种奇异怪物们在等待着玩家的到来。



从光柱处前往迷宫。

◀在村中的某些地方会出现这样的光柱，调查光柱便能够前往迷宫。

◀不要犹豫，挥动手中的大剑击退这些奇怪的家伙们吧。

不可思议的纹章

村中的地面上绘着不可思议的纹章图案，这是否与在村中发生的“神隐”事件有关呢？

▲好像某种未知生物面部的奇怪纹章图案是否就是解开谜题的关键？

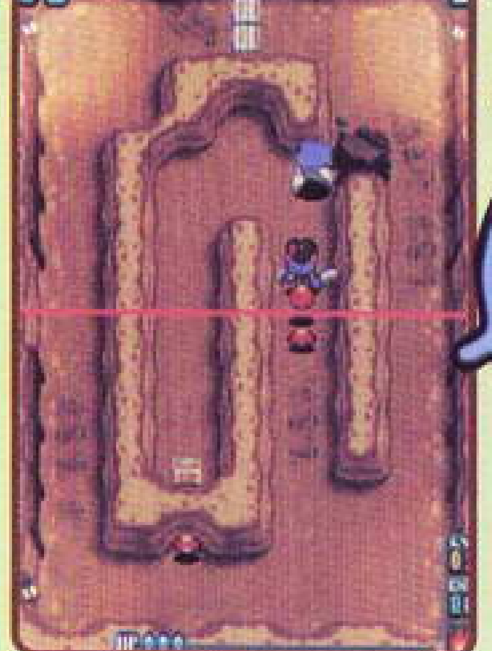
奇怪的迷宫助手——噗啵

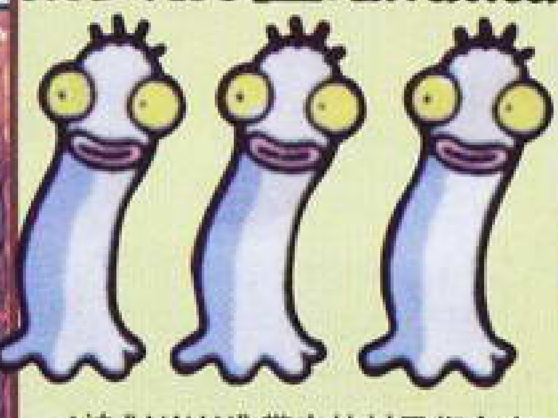
在迷宫中跟随在主人公身后的这些可爱小东西，叫做“噗啵”。它们能够为主人公回复HP、发动魔法来协助主人公攻击等。这种奇怪的小生物将用各自不同的能力帮助主人公在迷宫中冒险，不过它们的加入方法还是个谜。





想要救回村民就要前往最底层





◀被“AWAY”带走的村民们会在各座迷宫的最底层中等待着玩家来拯救。玩家需要在每一层迷宫中一边击退魔物一边寻找前往更深一层的阶梯。

在最底层寻找到村民后，他们就会如同噗啵一样跟随着主人公。此时，玩家就需要将他们平安护送回村中。遭到敌人攻击的时候，要注意保护村民们。

发现村民后，要将他们平安带回村中

话梅杂志&3DM-SMV

主人公与维埃布村的少女

已经承受了100年"AWAY"痛苦的村民们，他们的命运是否会随着主人公的到来而改变呢？为了拯救失踪的阿奈拉，主人公索德毅然潜入迷宫之中寻找她的下落。借此契机，主人公是否能将所有村民们从"AWAY"中拯救出来？

索德

为了拯救村民，毅然挑战迷宫的青年

充满干劲的17岁青年，喜欢音乐、常常演奏自己制作的乐器。为了拯救第一百名"AWAY"的牺牲者阿奈拉，踏上了迷宫冒险之旅。





阿奈拉

居住在维埃布村的温柔少女，好奇心旺盛。对于来自其他国度的索德特别感兴趣，尤其喜欢听他讲述家乡的故事。

重新复苏的维埃布村

从迷宫中将村民们逐一救出后，他们就会回到村中开始村庄的重建工作，带回来的人越多维埃布村的发展也会越快。同时，村中装备店中出售的武器装备也就会更充实。此外，与村民们对话后还会触发特殊事件，推进故事的发展。随着村民的增加，玩家的工作就不只是在迷宫探索、拯救，还要渐渐参与村民们一起共建维埃布村。

触发特殊事件

波布库



▲从迷宫中救出村民波布库之后，他会拜托主人公在迷宫中将他的好友布奇也救出来。

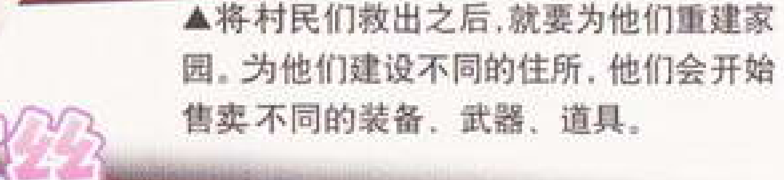
布奇



▲将布奇救出之后他会告诉主人公，他们担心村中的少女可丝克丝的安全，希望主人公能去寻找她。

居住的地方会随着村庄的发展发生巨大的改变

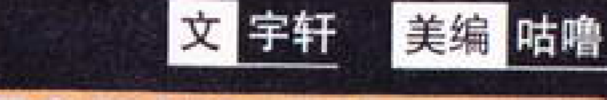
▲将村民们救出之后，就要为他们重建家园。为他们建设不同的住所，他们会开始售卖不同的装备、武器、道具。



可丝克丝

▲好不容易将可丝克丝也救出之后，她似乎也在担心着还身处与迷宫中的谁……

话梅杂志&3DM-SMV



忍者龙剑传 龙剑

ニンジャガイデン ドラゴンソード

NDS ◆Tecmo◆ACT◆预定2008年3月◆日版
◆人数未定◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

相关报道 Vol.62 P47/Vol.73 P48/Vol.75 P40



隼龙 男主角

《忍者龙剑传 龙剑》的发售日终于有了着落，喜欢这款高素质动作游戏的朋友可以安心了。本次前线主要介绍新公开的一些重要NPC，以及魄力满点的BOSS。从目前的情报看来，本作的剧情还是非常值得一看的。

红叶 女主角

还处于修行之中的女忍者，不过对剑术相当有天份。因为疏忽大意而在游戏初期被敌人绑架。

成群的敌人！ 斩杀！

▲本作的敌人数量将会是系列最高的，就让我们爽快地杀敌吧！

▲堪称NDS史上最绚丽画面的截图。实际游戏画面会不会达到这种水准呢？

诺梅杂志&3DM-SMW



魔神迪诺

大范围的威胁！



▲挥舞着巨大棍棒的魔神。由于攻击距离很长，所以躲避起来相当麻烦。

巨大的熔岩龙 史莫根

吐出高温的火焰！

▲巨龙史莫根的嘴里可以吐出温度高达数千度的火焰。另外，一口能咬碎钻石的利牙也是非常可怕的。

强韧的身体逐渐逼近！



▲还保留着人类容颜的BOSS级魔神，似乎有着数十米之高。一双粗壮的大手就是他的武器。

这些笑容，能带给我无限的力量！

最喜欢隼龙的女孩

小樱

把红叶当成姐姐一般仰慕的少女。活泼可爱的她对于青梅竹马的花丸完全不屑一顾，心里只有隼龙一个人。

为成为领袖而努力！

山次

山次是隼之里所有孩子中实力最强的一个，也是他们的领袖。为了变得更强，为了保护故乡，山次一直在默默地努力着。

心地善良的大力士

花丸

花丸的力气非常的大，不过他并不因为这点而欺负别人。和小樱是青梅竹马。

知识就是力量

傅六

信奉知识比武力更强的傅六从来都是书不离手。虽然性格温和，但理想却非常远大。

侵权杂志@3DM-SMV

编 胧月 美编 小鱼仔

SOMA BRINGER

ソーマブリンガー

本作是一款仅凭一个键就能使出丰富动作战斗的A·RPG作品。玩家需要扮演法尔兹福组织的一员跟被称为“来访者”的未知生命体战斗。上次的报道已经介绍过玩家可以从七名角色中选择其一成为主人公，那么除了已经公布的贝鲁特外，另外六名都是怎样的角色呢？

灵光守护者

Soma Bringer

NDS ◆Nintendo◆A·RPG◆预定2008年内◆日版 ◆1～3人◆容量未定◆售价未定◆无对应周边

相关报道 Vol.77 P42



艾茵萨兹

统率第七中队的队长，军衔大尉。为人冷静，拥有不被上级制定的规则所左右的思维能力，受到其他几名队员的一致认同。

谁才是你的主人公？

主人公隶属的法尔兹福第七中队一共由七名队员组成，玩家可以选择扮演其中的任何一位。之前介绍的贝鲁特从外表到性格设定都是最为典型的第一主人公，可如果你厌倦了这种进取、阳光的标准性格配置，不如再看看另外六名角色，说不定会有眼前一亮的感觉。

贾迪斯

第七中队副队长，身体壮实且为人憨厚，经常被部下捉弄。尽管如此，他在关键时刻依然会展示出作为副队长的可靠一面。



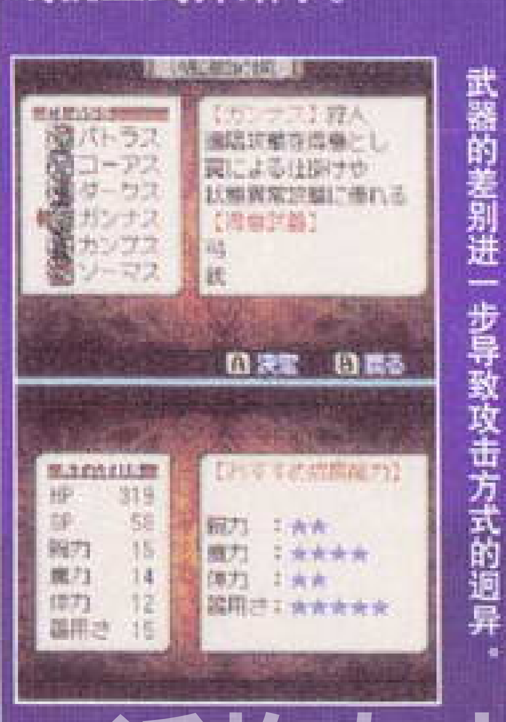
游戏初期设定

开始游戏后，玩家首先需要从之前介绍的七名角色里选择其一。一旦决定，今后的流程中将再也无法更改。



选择职业与初期装备

确定好角色后，紧接着就是选择职业了。职业里有经典的战士、魔法师等六种，这些职业间的装备和攻击方式各有差异。和主人公的选择一样，职业一旦确定就无法更改。最后选择完初期装备，游戏就正式开始了。



◀不同职业的初期能力和可装备武器都不同，武器的差别进一步导致攻击方式的迥异。

▼装备品在游戏开始后也可以变更。



话梅杂志&3DM-SMV

米拉斯

擅长格斗术的队员，脾气急躁。虽然她一直以前辈的姿态面对刚入队的贝鲁特，但其实是外冷内热、擅长照顾他人的女性。

加登扎



性格温和，头脑敏锐，在任何状况下都能通过冷静的思考正确判断局面。队伍中的他是一个大忙人，一边照顾新入队的贝鲁特和伊迪娅，一边还要充当米拉丝和芙尔蒂吵架时的仲裁者。



芙尔蒂

阳光型的少女，对于苏摩力量的动向拥有敏锐的感知能力，被委任以机器的管理工作。尽管经常和米拉丝吵架，但这其实是友情深厚的二人之间的游戏。

格拉娜坦

沉默寡言的女性，从不将内心表露于众。她实力超群，曾经名列队长候选人名单内，是法尔兹福里的少数精英。



战斗系统的更多消息

战斗也好探索也好，玩家可以组成包括主人公在内最多3名角色的队伍，另外两名队员则是从中队的其他六人里选择。角色从移动到进入战斗无须画面切换，战斗中的操作分为进行攻击的"战斗模式"和使用道具的"口袋模式"，通过L键可轻松切换这两个模式。



▲战斗模式中各个键位对应的都是攻击动作。

▶口袋模式下，功能键则成为使用道具的快捷键。

让连续攻击变为可能！

对同一个敌人连续施加一定程度的伤害，该敌人就会陷入一段时间的无抵抗状态，该状态被称作"Break"。Break发生后，玩家更容易打倒或吹飞敌人，同时每次攻击造成的伤害值也会大幅提高。玩家想要提高自身的战斗水平，就要合理利用该系统。





▲需要注意的是，我方角色在受到敌人的围攻时也有可能陷入Break的被动局面。

话梅杂志&3DM-SMV

文 胧月 美编 小鱼仔

有个损友反映78辑中本作“前线”的页码有影射他心中的女神之嫌，本想愤然拍桌怒叱“你还真难伺候啊！”但转念一想，万一这家伙假冒普通读者跑去老大那参我一本就麻烦了，随即放缓语气：“您才是真正的《樱战》饭。”



本作背景

时为太正，曾经一度受到邪恶势力威胁的东京、巴黎和纽约三地都在华击团的努力下恢复了和平。在东京银座，花组的少女们再度献上新一场的公演，大帝国剧场沉浸在一片欢乐祥和之中。然而，一位名叫“贞德”的女剑士出现在了花组队员们的面前，她的目的到底是……

戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

ドラマチックダンジョン サクラ大戦 君あるがため

NDS ◆SEGA◆RPG◆预定2008年2月21日◆日版
◆人数未定◆容量未定◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.72 P31/Vol.78 P38

迷宫的流程



◀进入迷宫前先在作战指令室做好准备。

◀每个迷宫的最后一层都有强大的BOSS等待着玩家，打败他们后，依然是我们熟悉的「胜利的POSE，决定了！」

“机器人”蔷薇组和加山的小店

进入迷宫中的小店，赫然能看到机器人版的加山店主。小店地面上的道具是可以拾起来的，但如果玩家不付钱就径自拿到店外，强大的蔷薇组机器人兵团就会一边大喊“抓贼啊！”一边殴打玩家，还是乖乖付钱吧。





▶从玩家“变身”为贼的那个瞬间开始，蔷薇组的萝卜军团就会向主角发动猛烈攻击，制裁你的不法行为。主角被击倒后会强制送还到作战指令室。

选择出击队员和携带道具

进入迷宫前可选择同行队员，玩家可根据角色的能力和自己的喜好自由编成。至于角色的装备和在迷宫里使用的武器则可以在作战指令室的店里购买。当玩家不能再携带道具时，可以把暂时不用的交给地下仓库的蔷薇组保存。



▲店员是我们熟悉的椿，和她对话就可以购买道具了。





◀追求“美”的个性派集团蔷薇组，把用不着的道具先丢给他（她？）们保存好了。



▶作战指令室里的队员会向玩家提出作战建议。

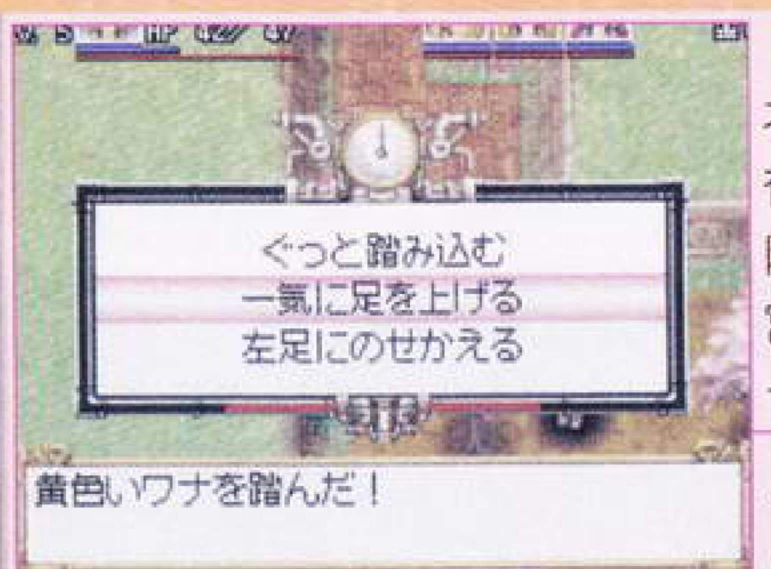
合理下达指示，突破层层迷宫

花组队员在迷宫里会遭遇各种敌人，根据情况的不同，玩家要对全体或个别队员下达作战指示，以便有效率地打倒敌人。对于队员的个别命令，其选项会随着队员在迷宫里采取的行动而慢慢增加。此外，迷宫里还设置了种类丰富的陷阱，活用队员们的技能一一突破吧。

◀限定时间内判断正确可回避掉陷阱，否则会受到伤害。



▶使用“かばう”指令可让大神保护一名队员免受攻击。



▲全体命令相当于前作的“队长”指令，有攻击力重视、防御力重视等效果。根据战况灵活变动，有效率地突破迷宫。

▼大神踩到陷阱后不知道被弹飞到地图的哪个角落里去了。但为什么艾莉卡的表情看起来那么欢乐？





◀华击团队员能学会各种各样的技能，这些技能让迷宫的战斗变得更为轻松。

诺梅杂志&3DM-SMV

文 盲先知　美编 小鱼仔



纳米漂移2

Nanostray2

NDS ◆Majesco Games◆STG◆2008年1月15日◆美版
◆1～2人◆售价未定◆对应周边未定

《纳米漂移》是一款在NDS平台上广受好评的原创纵版射击游戏，它的续作《纳米漂移2》即将在2008年的1月再次登陆NDS。《纳米漂移2》继承了前作画面华丽、游戏流畅爽快的特点，并且加入了比前作更加丰富的游戏要素。下面就让我们来看一看关于本作的新特色吧。

风格迥异的场景

和前作一样，游戏中的每个场景的风格都相差很大，从废墟城市到异星空间无所不包。玩家要驾驶自己的战机来战胜肆虐于宇宙间的纳米病毒。









话梅杂志&3DM-SMV

魄力十足的敌人

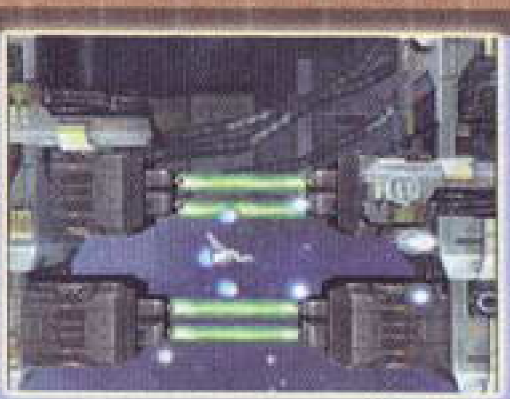
游戏中将有上百种敌人和16个形态各异的BOSS等待着玩家的挑战。这些BOSS不仅有着不同外形，更有各自不同的攻击方式。





▶在BOSS战中，下屏除了显示分数、自机HP和命数以外，还显示了BOSS的名字和剩余HP量，一目了然，十分方便。





◀挑战模式中的下屏则显示了挑战时的完成条件，达成条件就能开启游戏中的隐藏要素。

丰富的游戏模式

除了在传统的街机模式中加入了横版卷轴关卡外，游戏还增加了挑战模式来考验、磨练玩家的技术。同时玩家可以将分数上传至官方网站进行世界排名。

多样的迷你游戏

在激战之余，厂商还加入了让玩家休闲放松之用的数个迷你游戏。虽说是迷你游戏，可是挑战最高分也不是轻松的工作啊。







▲虽然是传统的"打砖块"游戏，但是3D的画面看起来别有风味。还有一些带有强烈空间感的游戏等待玩家去挑战。

游戏中还加入了类似《沙罗曼蛇》的僚机系统，玩家可以通过获得僚机来提升自己的火力。不仅如此，在进入关卡前玩家还能给自己的战机配备一样特殊武器，包括制导导弹、散射炮等。作为一款射击游戏，本作还特意加强了剧情，并且加入了语音等要素来丰富整个游戏的构成。我们有理由相信《纳米漂移2》会在NDS上掀起一股射击游戏的热潮。

话梅杂志&3DM-SMV

文 盲先知 美编 小鱼仔

PATAPON パタポン

传说在很久很久以前，有一位神降临在世界上。他以自己的神力帮助了一个叫做"啪嗒嘭"的种族，用太鼓的声音带领他们获得了知识、力量和勇气，并且到达了世界的尽头。这被世人认为是最大奇迹。啪嗒嘭们的先祖击败了面前的敌人，获得了所有的宝藏，同时也走遍了每一块土地。这个传说在啪嗒嘭一族中久久流传着，直到有一天神明"大神嘭"显身，要再次带领啪嗒嘭一族走向新的奇迹。

啪嗒嘭
Patapon
◆SCEJ◆ACT◆2007年12月20日◆日版
◆1人◆4980日元◆无对应周边
PSP



啪哒啪哒 演奏方法

游戏的操作说简单也简单，说复杂也复杂。要说简单的话，除了用方向键控制镜头移动外，就只有□、○、△、×四个键的太鼓演奏了，四个键分别对应"PATA、PON、CHAKA、DON"四种鼓点。不过说复杂的话，各种指令也经常会让人手忙脚乱。在关卡中获得相应的乐谱后，用四个按键演奏不同的鼓点，啪嗒嘭们就会根据命令作出相应的动作。应付不同的场面，就需要给啪嗒嘭们下达各种不同的指令。随着游戏的进行，还有更多的乐谱有待发现。



乐谱对照表

曲谱	鼓点	演奏	效果
前进之歌	PATA PATA PATA PON	□□□○	全军前进。
进攻之歌	PON PON PATA PON	○○□○	全军全力进攻。
防御之歌	CHAKA CHAKA PATA PON	△△□○	盾牌嘭防守，远程部队低频率进攻。
回避之歌	PON PATA PON PATA	○□○□	全军向后快速逃跑，再快速回到原来的位置。
蓄势之歌	PON PON CHAKA CHAKA	○○△△	全军原地蓄力，下回合攻击力和攻击距离加强。
奇迹之歌	DON・DONDON・DONDON	×・××・××	Fever时才能使用，发动祈求奇迹降临的仪式。

话梅杂志&3DM-SMV

嘭嘭嘭嘭 介绍系统



啪嗒嘭们通向世界尽头的路上有不少障碍，不少猛兽会横在路上在等待啪嗒嘭作为晚餐，敌对部落咕咯咚也会在一旁虎视眈眈，更有沙漠、要塞等难以通过的地形阻挡着啪嗒嘭们前行。想克服这种种困难，就要熟练掌握游戏的“Fever”系统。玩家在输入一条指令之后，啪嗒嘭们会作出相应的动作，动作会持续4拍子的时间。在4拍子后如果玩家准确把握节奏输入了下一条指令，就能够达成连击。在连击数上升到一定程度时啪嗒嘭们就会进入Fever状态。在Fever状态下，啪嗒嘭们的各种状态都会得到提升，执行命令的效率也变得更高，攻击频率和射程更是有明显的强化，这在战斗中是十分有利的。不过要注意的是，Fever状态下的射程提高有时会导致部队攻击不到近处的敌人，一定要小心。

祈求奇迹也必须在Fever状态下才能进行。在游戏进行到一定程度时，玩家会获得各种可以发动奇迹的神器。这些神器都对应有一套乐谱，在Fever状态下敲出相应的鼓点就可以发动祈求奇迹降临的仪式。在仪式中，玩家需要按照屏幕上的提示再敲出相应的鼓点，输入正确就能发动奇迹了。



咚咚咚咚 部落经营

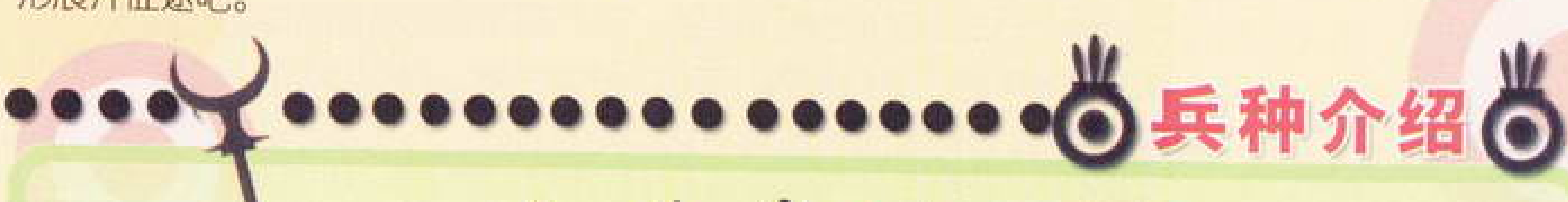
经营管理自己的部落也是游戏中重要的一部分。在部落的最左边有数个迷你音乐游戏，基本都是需要玩家献上贡品才能玩。不过这贡品可不是白给，玩家如果准确掌握节奏，就能在迷你游戏中得到一些较稀有的素材。多加练习的话就能在这里刷素材了。游戏中最常用的就是在部落中长着弯曲树枝的生命之树。要是有战士在战斗中阵亡，只要他的头盔被其他部队拣了回来，那就可以在生命之树这里免费复活。而玩家在关卡中获得的各种素材可以在生命之树处合成出各种新的战士，游戏中的每种素材都有四个等级，越高级的素材合成的战士越强力，当然花费也就越高了。要注意的是，即使不同的材料，只要等级一样最终结果就是相同的，比如用1级石头和2级木头合成的结果，与2级石头和1级木头合成的结果是完全一样的。

话梅杂志&3DM-SMV

战士特点

战士身分	颜色	合成素材	特点
普通战士	白色	1级+1级	本身属性较差，但可以装备头盔，获得强力装备后就是最强的战士。
ピョコラ	橙色	1级+2级	攻击力略有提升，能防御“缓慢”的异常状态。
ゲコロス	黄绿	1级+3级或2级+2级	攻击力和速度提升，免疫“着火”的异常状态。防御较差。
モフール	淡紫	1级+4级或3级+2级	防御力明显提升，但是怕火。
チックリ	蓝色	2级+4级或3级+3级	攻击力提升，会心一击几率较高。
モギュン	深紫	3级+4级	攻击力有显著提升，但是防御和速度都不理想
バーサラ	绿色	4级+4级	有着极高防御力和会心一击几率的强力战士。

在生命之树的右边是部落的祭坛，这里可以查看玩家获得的各种道具。部落的最右边就是战士们出征的地方。这里能够查看战士们的状态，更换他们的队形和装备等，用最强力的装备和最优秀的队形展开征途吧。



兵种介绍




盾牌嘭

最适合作为前锋的战士。手中的盾牌能给自己身后的部队提供极大的掩护。



号角嘭

用号角吹出可以多段攻击的声音，但自身能力一般，并不实用。



长矛嘭

远程攻击的好手，强大的攻击力和较远的射程是它最自豪的特点。

弓箭嘭

手持射程超远的弓箭，攻击频率也很快，把雨点一样的箭矢撒向敌人。



骑马嘭

在Fever状态下能发动冲锋的骑士，虽然冲锋时防御降低，但能破坏敌人阵型。



大头嘭

超高的HP和攻击力是它的最大特色，不过防御能力就相对较低了。

话梅杂志&3DM-SMV

嚓咔嚓咔 流程关卡



《啪嗒嘭》中的关卡构成并不复杂。绝大部分关卡只要前进到特定的地点就能过关，而一些BOSS关卡则需要将BOSS击败才行。游戏的流程并不是一关接一关打下去，而是需要玩家反复挑战某些关卡，收集素材来构建自己的部队，挑战BOSS来获得各种兵种、神器，再利用这些来向世界的尽头前进。像是在游戏开始不久就会有一座火山挡在玩家面前，这时玩家就需要返回以前的关卡，先找到发动奇迹来求雨的方法，再回到火山上趁着大雨的掩护才能通过。这样的设定让游戏变得很耐玩，但是同时也让人感觉整体节奏有些缓慢。在通关后游戏不会就此结束，而是可以让玩家再次带领啪嗒嘭们挑战游戏中曾出现过的BOSS，继续磨练自己的军团。



神器	作用
大雨之神器	天降大雨，能够让沙漠降温，也能让部队更接近猎物。
狂风之神器	吹向敌人的狂风，可以将敌人的远程攻击吹回去，同时使弓箭射程增加。
风雨之神器	让敌人感受神之愤怒，综合了大雨和狂风两种力量。
地震之神器	以神的力量晃动大地，让敌人和猎物无法站稳。



▼ 特色各异的关卡等待玩家去挑战。





作为一款以创意为主要卖点的游戏，《啪嗒嘭》是非常成功的。首先，它简单明快的画面就很吸引人，而且玩过后发现游戏的画面其实非常细致，角色和各种动物的动作和表情更是非常生动。其次，游戏的音效非常精彩，各种乐器的声音起伏交错却层次分明，啪嗒嘭们的号子声也非常可爱。最重要的是，游戏结合了各种类型的游戏要素，不仅要用鼓点控制部队狩猎、征战，更要生产、管理自己的部队。游戏的内容非常丰富，玩起来趣味无穷。惟一让人感觉遗憾的是，游戏的节奏较慢，一些繁琐的细节让人感觉不太体贴。

话梅杂志&3DM-SMV

热血少年漫画《第一神拳》再度改编游戏，并再度登陆 PSP 平台。游戏再现了原作中激烈的拳击比赛，全 3D 的拳击战斗能让玩家亲历漫画中的所有精彩赛事。游戏的打击感非常真实，丰富的出拳动作能让人充分感受拳击运动的魅力。

爽快的一拳 K.O 用鲜血与汗水来谱写少年一步的热血青春之歌！

文 热血少年A 编 琉璃 美编 Yangyu

はじめの一歩 THE FIGHTING! PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS

第一神拳 携带版 胜利之魂

はじめの一歩 PORTABLE VICTORIOUS SPIRITS

◆ESP◆FTG◆2007年12月20日◆日版
◆1人◆4800日元◆无对应周边

PSP

《第一神拳》是？

出生于 80 年代的玩家们也许都听说过这部热血拳击漫画——《第一神拳》，故事讲述了软弱少年幕之内一步如何爱上拳击运动，并通过拳击得到了身体上与心灵上的磨练，最终成长成为一个优秀的拳击选手的故事。漫画于 1989 年连载至今已有 18 年的历史，漫画中，一步奋发向上的精神和艰辛的成长路程感动和激励了不少读者。

操作指南

↑	前进，双击加攻击可对对手发动突袭
↓	后退
→、←	左右移动闪避
○	右勾拳
□	左直拳
△	右直拳
×	左勾拳
L+十字键	躲避，向各方向闪避
R+○、□、△、×	各角度重拳
START	暂停比赛、更改视点

规则点拨

游戏中，玩家一共需要和对手进行 9 局拳击对决，每场 3 分钟。对决中，击中对手不同的部位或者击倒对手都能得到不同的分数。当让如果直接将对手击倒至无法再起就能够直接获得比赛的胜利，击倒对手的时候，裁判会开始读秒，超过 10 秒对手还没有站起来，那么玩家就能获胜。但，如果无法让对手在对决中被击倒，那么在打完规定局数后，裁判就要根据比赛中拳手的表现，也就是击打对手得到点数来评判谁是胜利一方。

模式介绍

故事模式

这里完全再现了原作漫画的精彩剧情，中途过场的漫画都是由原作画家森川ジョージ老师重新绘制的彩色版，喜欢原作的玩家又要激动了。在这里，玩家要根据漫画情节，操作一步或其他角色按照原作情节与一个个对手进行对决。



诺梅杂志&3DM-SMV

练习模式



在这里玩家可以与游戏中登场的40多名角色自由展开对决。即使想使用幕之内一步与鹰村守这样完全不同级别的对手进行对决也是可以的。这个模式下又包含了可以自由设定规则的“フリーストライク”，锻炼拳击位点的“ポイントストライク”和可以自由鉴赏NPC战斗的“ランキング”。

对战模式

其中包含了“Player1 VS COM”、“Player1 VS Player2”和“5人抜き对战”三种模式。第一个模式中可以自由选择对战选手，不过可选用的角色需要在故事模式中遭遇过之后才能使用。第二个模式下，玩家可以通过无线局域网络与身边的朋友自由对战。第三个模式下，玩家要选用一名角色接受系统安排的五名角色的挑战。



回放欣赏模式

在这里，玩家可以欣赏自己的比赛录像。不过需要在想保留的比赛结束的时候，选择保存比赛录像才行。

资料馆

这里记录了玩家在所有模式下的比赛成绩和记录。



设定

改变游戏中的各项设定，包括比赛视点、时间显示等。

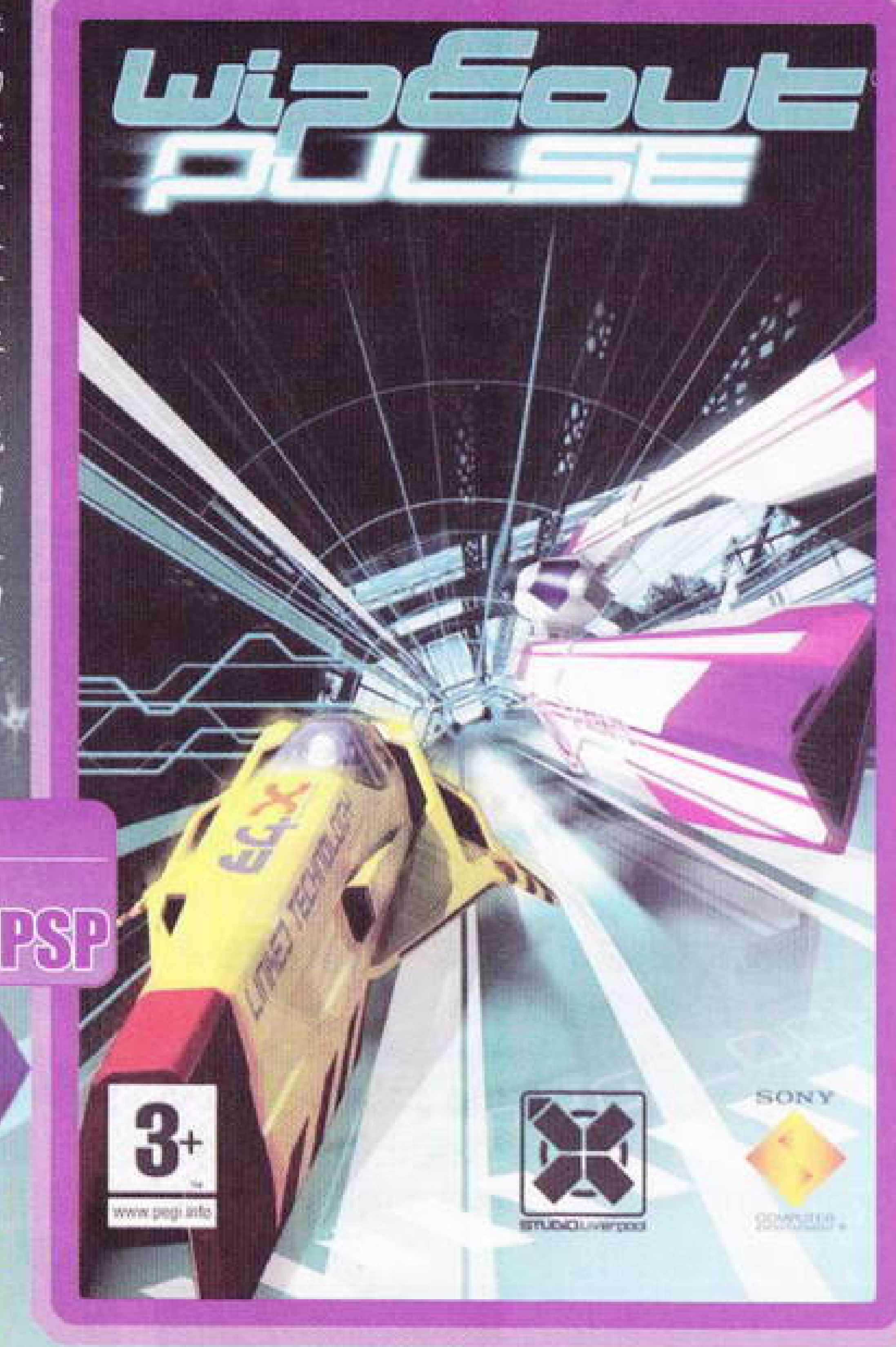


玩后感

“《第一神拳》系列”的游戏已经陆陆续续推出了不少，但是每一作都有着动漫改编游戏的通病，就是FANS向过于严重。本作较让人感动的一点就是，故事模式完全重现了原作的魅力，当那一幕幕熟悉的画面再一次以全彩的形式展现在眼前时，笔者的眼泪都快流下了。游戏中的拳击比赛表现感非常真实，操作的手感也很真实，虽然一开始的时候会觉得动作有些僵硬，但是熟悉了之后会觉得非常爽快。游戏非常体贴地安排了三种难度供玩家选择，如果你是新手，Easy模式能够让你更快乐地体验游戏；如果你是老手，也可以用Hard模式来自虐一下。喜欢原作的朋友以及喜欢玩真实手感搏击游戏的玩家都不应该错过本作。

话梅杂志&3DM-SMV

想必不少玩家都玩过GBA上的竞速游戏《F－ZERO》，虽然游戏的画面谈不上绚丽，但飞火流星般的极限速度感一定给你留下了深刻的印象。PSP上也有一款削弱真实感来为速度感增色的竞速游戏，那就是《反重力赛车》。前作作为质量上乘的PSP首发游戏之一，有着非常不错的口碑，这次在SCEE利物浦工作室的精心雕琢下，其系列续作如期同玩家见面了，撇开无与伦比的速度感不谈，精美的画面，极富动感的音乐，精心设计的赛道，无论哪一项都是非常优秀的，可以说本作把系列重新带回了巅峰。你准备好了吗？马上带你进入这次的竞速之旅。



反重力赛车 脉冲

Wipeout Pulse

◆SCEE◆RAC◆2007年12月14日◆欧版
◆1人◆24.99欧元◆无对应周边

PSP

文 Andriy47 编 软饼干 美编 小鱼仔



按键	作用
方向键/滑杆	控制方向
△	后视镜
□	使用道具
○	用道具回复能量
×	加速
L	启动左减速板
R	启动右减速板
SELECT	视角
START	暂停/菜单



由于玩家操控的是气垫船，所以游戏的操作和一般赛车游戏有些不同，最明显的莫过于游戏中没有刹车的设定。普通的赛车游戏中适时运用刹车是赢得比赛的关键，而在以科幻竞速为主题的本作中，通往胜利的捷径则是合理运用减速板。与一般转弯相比，运用减速板进行转向效率更高，适用于较急的弯道，与赛车游戏中的漂移类似。在速度等级为最高时，气垫船的速度之快，绝对让人头皮发麻，普通转向完全反应不过来，这时就必须启用减速板来应对。



单机闯关模式 (Race Campaign)

游戏的单人模式，里面包含百种赛事等着玩家去挑战，这些赛事分别分配到16个系列赛里，这些关卡在初期都是锁住的，只有不断完成各项挑战才能开启这些地图。

自定义比赛 (Racebox)

玩家自己定义一场比赛，另外可以编辑一个地图，比赛的数量、地图、速度等级、比赛目标统统由玩家来掌控，大家完全可以做出具有个性的地图。



多人联机&游戏分享 (Multiplayer&Sharing)

本作支持最多8人对战，除了联机游戏外，还可以同其他玩家分享自己制作的地图。

网站下载 (Wipeout-Game.com)

从这里你可以下载到官方更新的比赛地、最新的气垫船以及游戏音乐，不过前提是你的小P能够上网。

存档管理 (Profile)

新建、删除存档都是在这里进行设置的。



设置 (Options)

画面亮度、声音、操作以及游戏语言等都在这里进行设置。

其他项 (Extras)

游戏说明、制作人名单等，其中游戏说明非常详细，游戏中所有的环节解说都非常到位，强烈建议懂英文的玩家在游戏前阅读。

游戏模式

游戏中的比赛模式非常丰富，有普通竞赛(Single Race)、2人决斗(Head to head)、锦标赛(Tournament)、时限赛(Time Trial)、单圈最好成绩(Speed lap)、空间赛(Zone)和杀戮竞赛(Eliminator)。值得一提的是“空间赛”，在这个模式里，赛道被划分成几个空间，你一个人在赛道里跑，并且速度会不断上升。而当你多次撞上墙壁并耗完了护盾能量之后，竞赛就会结束，最后通过空间的个数就代表着玩家的竞赛成绩。另外每场比赛都有速度等级，速度等级分为4种，分别是Venom(最高速度达到462KM/H，跑三圈)、Flash(最高速度达到538KM/H，跑四圈)、Rapier(最高速度达到657KM/H，跑四圈)、Phantom(最高速度达到793KM/H，跑5圈)。

关于游戏

以超越现实的速度感博得玩家的欢心只是本作圈钱招数之一，作为一款科幻竞速游戏，本作没有打算将游戏与现实扯上关系，武器和道具的加入就充分说明了这点。一般赛道中会出现两种图标，箭头图标和闪光叉型图标，控制气垫船越过箭头图标会产生一小段加速，而越过叉型图标会随机获得一个道具或武器。玩过《跑跑卡丁车》的玩家对这些道具的效果一定不会陌生。本作中会出现火箭弹、跟踪导弹、磁铁、炸弹、加速器、自动驾驶和防护罩等道具。玩家获得的道具会在屏幕上方标记出来，道具不会累计，即一艘气垫船最多只能携带一种道具。除此之外，当附近其他的船只获得了武器时，屏幕上方将会显示红色道具图标，提醒玩家注意。比赛中所有的气垫船都有一段能量槽，每当发生碰撞或受到攻击时，能量槽都会减少，当能量槽减少到零时玩家将会退出比赛，玩家亦可以用获得的道具来恢复能量，这就需要你在道具和能量之间做出选择。道具元素的加入使比赛的不可预测性更高，趣味性自然也提升了一个高度。





首先笔者要强调的一点是，本作是一款优秀的作品。本作的画面精美无比，如今能把PSP的3D性能发挥到如此的游戏确实不多，画面渲染更是强悍，特别是光影效果，尤为真实。游戏音乐更是没得说，19首电子乐将游戏气氛烘托的很好，游戏中爆炸后的余音对玩家的听觉也是一种冲击，游戏投入感大大增强。每一艘气垫船都有经验值的设定，每跑完一次竞赛，就会得到相应的经验，当经验增加到一定点数后就会获得新的气垫船造型。可以说，游戏的收集要素还是比较令人满意的，喜欢竞速和收集的玩家没有理由错过这款作品。

话梅杂志&3DM-SMV

银魂 银玉くえすと 銀さんが転職したり世界を救ったり

谁说的“再一再二不再三”？银魂NDS游戏新作《银魂 银玉大冒险 阿银转职救世界》就颠覆了这一谚语，再一次带着它恶搞到极点的故事回来了。游戏继承了系列前作《银玉大作战》的玩法，玩家依然需要到处收集银玉来与对手作战，进行身体以及心灵的攻击。这一次银时及他的同伴们又将为我们上演怎样一出搞笑闹剧呢？

银魂 银玉大冒险 阿银转职救世界

银魂 银玉くえすと 銀さんが転職したり世界を救ったり

NDS ◆Banpresto◆RPG◆2007年12月14日◆日版
◆1人◆512Mb◆4800日元◆无对应周边

文 银之吾者 编 琉璃 美编 小鱼仔

银魂银魂！

故事是这样的，在某个看似和平的江户星球上，一个看似落魄武士的天然卷白发青年(姑且还算青年吧)和他的三个跟班——大众脸眼镜少年、裙带菜少女和巨型狗，一起过着他们“无忧无虑”的生活。偶尔拖欠一下房租、偶尔加入一下反政府暴力组织、偶尔与武装警察发生一下冲突、偶尔袭击一下外星王子、偶尔拯救一下大江户等等这些小事，都是他们幸福生活中的一部分。可是这一次，阿银遭遇了一场莫名的意外之后丧失了记忆，只有通过银玉战斗才能帮阿银恢复记忆……

其实是这样战斗的！

在和平的大江户中，我们是不能用过于暴力的方式来战斗的，所以就用“银玉”来一决胜负吧！

游戏的战斗方式沿用了较为标准的RPG战斗模式，只是胜负判定有些不同，别看每个角色都有MP的设定，但其实这是角色的精神槽，战斗中不论是角色的HP或者MP减至0都会被判定为战斗不能状态。使用物理攻击的银玉，如木刀、日本刀、蛋黄酱等这样的东西，能攻击



话梅杂志&3DM-SMW



对手的HP；而是用各角色的吐槽话语银玉，也就是战斗中界面中蓝色选项的银玉就能给对手以精神攻击，消耗对方的MP。如果你是《银魂》的FANS，那么当你对对手发动精神攻击的时候一定会激动不已，熟悉的吐槽话语让人有边玩边喷的冲动。此外，对付不同的角色还有特定戳人痛处的言语攻击，能够对对方造成致命一击！游戏中还有辅助银玉，像《少年JUMP》杂志、垃圾桶盖这样的东西能够暂时提升角色的攻击力或者防御力。本作战斗中还有回血道具，而且每个角色的回血道具是不同的，都是原作中他们各自喜爱的食物，如阿银的草莓牛奶、土方的蛋黄酱拌饭等。

银玉的获得方式有两种，一种是通过战斗胜利后的奖励获得，还有一种就需要玩家利用战斗赢得的金钱去找机械老爹购买，机械老爹处的银玉虽然很强力，但是价格也不便宜。

故事是要这样发展的！

玩家通过在城镇中四处闲逛来触发事件，从而推进游戏的发展。也许有人会觉得游戏太自由，甚至找不到目的地。但是仔细看，制作商可是很厚道的将事件触发点以相关角色的人头标志标示了出来，玩家只需要跟着这些标记去轻松触发事件，展开战斗即可。

还有这些可笑的变装转职！

卷子、假发子、宇宙海贼、银八老师也在本作的战斗中登场了！这次新增的变装系统非常有趣，通过这个转职系统，阿银等人可以转职成各种职业。角色转职后，不仅外观不同了，能力更会跟着变化。玩家可以使用丰富多彩的特殊能力，使战斗更加有利。转职成不同职业，也能体会到不同风格的角色，体验到不同感觉的吐槽攻击。游戏中共有多达80个的可转职职业，这些职业都需要触发特定的事件，获得特殊的称号后才可以使用。不过，称号的收集可不是那么容易的，当然，如果你是原作FANS自然就应该知道“宇宙海贼”、“伊丽莎白”这些的出处吧？不要犹豫，快去寻找特定角色来获得称号吧。



玩后感

“面子足够大，脸皮足够厚”的《银魂》这一次的逆袭之作还算赢得了小小的成功，比起前作《银玉大作战》粗制滥造的制作来说，这次眼镜厂总算稍稍下了点功夫。游戏的画面有了大幅的提升，故事的剧情也算延续了原作的超恶搞风格。众声优的出演依然是本作的亮点，喜欢原作又有些恋声的玩家，这次也依然可以在游戏的战斗吐槽中得到满足。战斗时，角色大魄力的特效演出也让人颇有看原作动画的爽快感。只是，对于非死忠FANS来说，本作就可谓完全没有吸引力了，单调的剧情推进方式，过于重复的战斗也实在没新意。所以说本作是一部需要“爱”的作品，如果你对《银魂》有爱，那么走过、路过但一定不能错过；如果你丝毫不了解漫画原作，那么请你无视本游戏吧，因为对于你来说，玩本作就是浪费时间。

话梅杂志&3DM-SMV

文 Andriy47 编 软饼干 美编 小鱼仔



3年前，《网球王子 水晶强袭》作为NDS初期的优秀游戏的代表作，成为了很多玩家购买NDS的动机之一，如今，玩家们翘首以盼的《网球王子》NDS新作品终于发售了。本作的标题中的"Driving Smash"可以依文章开头翻译为强力扣杀也可以翻做用力抽打……游戏分为天才版和王者版两个版本发售。其中，天才版收录了青学、四天宝、不动峰的球员角色；而立海、冰帝以及比嘉中的角色将在王者版中登场。我们今天将要看到的是天才版，不过争步，呃……女王的粉丝也不要走开，毕竟游戏方式和大致系统是触类旁通的。

网球王子 强力扣杀 天才版

テニスの王子様 Driving Smash! Side Genius

NDS ◆Konami◆SPG◆2007年12月20号◆日版
◆1～2人◆1Gb◆4980日元◆无对应周边

作为经理人 和王子们一起合宿吧！

游戏模式

游戏模式作也许出乎很多人的预料，本作并非直接对战的类型，而是更加偏向于育成类。游戏主要内容很简单，就是选出四名王子组成球队，经过一段时间的训练合宿后，参加比赛并获得最后的胜利。玩家作为他们的经理人，要负责他们的训练，以及细心地呵护照顾他们，来帮助他们达到最好的状态。只要坚持过了刚上手时的不适应期，相信你会逐渐喜欢上这款游戏的。

游戏中训练以及个人能力一览表

名称	效果
ランニング	提高耐力，精神
筋トレ	提高力量，回复力
ダッシュ	提高速度，精神
素振り	提高耐力，正手，反手
フォアハンド	提高正手
バックハンド	提高反手
休息	疲劳回复
ラリー	提高扣杀，截击
ストローク	提高扣杀，抽击
アプローチ	提高截击，挑高球
サービス	提高发球，击球
リターン	提高接发球，接球
ダブルス	提高协调性，扣杀，抽击，截击，挑高球
あまかせシングル	自动选择平衡的提高综合能力的练习
あまかせダブルス	自动选择以双打为主的提高练习

训练合宿

游戏中，要为王子们安排训练计划，每项计划所对应提高的能力也不尽相同。制作厂商对应NDS的触摸屏巧妙地设计了训练方式，玩家可以通过连续点击角色、摩擦角色和吹气三种不同的操作来使训练产生不同的效果。例如当龙马进行冲刺训练时，连续摩擦角色会使他的步伐增快，也会提高一点他的能力和好感度，你还可以在手冢练习时吹吹风让他打个喷嚏。对于每个不同的角色，使用不同操作的效果是不一样的，由于篇幅原因，这里也就不一一列举了。玩家可自行到游戏标题画面下的画廊模式查询，只要你使用过某角色参加过一个训练项目，他的该项目的所有可能反应都会出现在画廊模式供你查看。其中"つつく"、"こする"、"吹く"分别对应点击、摩擦、吹气的操作。

在每天训练之后，也会发生这样或者那样的分支事件。既有王子找你聊天来交流感情的，也有队友同伴间的相互对话。提高了与王子们的好感度后，他们对你的称呼可都是会改变的哦。



话梅杂志&3DM-SMV

人物能力界面

名称	含义
ひろう	疲劳
スタミナ	耐力
かいふく	回复
スピード	速度
パワー	力量
フォアハンド	正手
バックハンド	反手
メンタル	精神



名称	含义
ショット (SHO)	击球
レシーブ (REC)	接球
サーブ (SER)	发球
リターン (RET)	接发球
ストローク(STR)	抽击
ボレー (VOL)	截击
スマッシュ(SMA)	扣杀
ロブ (LOB)	挑高球

比赛对战



游戏破天荒地采用了自动对战的模式，虽然大幅度降低了对战的爽快感，但是却强调了育成的成果。不但让之前的合宿训练显得更加重要，也使玩家不能轻易获得胜利。不过自动模式也不代表你就没事可做，你需要不断地点击、摩擦和吹气来为王子们打气，要是选手们出现喘气状态的话，打起球来可就完全没有边际了哦。

玩家需要将四名角色分成两名单打和一对双打来参加比赛。在比赛时，当精神累积到所需数量时，玩家可以通过点击相应绝招来使用。点击后角色身上会发光，只要当来球和站位都符合绝招的使用要求时，角色就会发出绝招了。每个角色可以装备四个绝招，可以在状态菜单中更换。



当然，你也可以在系统设定中把击球方式改为手动，只是手感么，实在是不敢恭维……还是老老实实地用自动模式吧。

隐藏要素

本作的隐藏要素可以说是相当厚道的，高达1Gb的容量缘何画面并不华丽，原因就在于此，其中语音就占掉了大部分的空间，每个王子都拥有相当数量的语音表演，而且还能在画廊模式中鉴赏BGM以及VOICE。除了声音鉴赏，CG鉴赏也是个很重要的收集要素。游戏中每个角色使用过的绝招都会有对应的CG收录在画廊模式中，玩家可以随时观赏。

在游戏中获得的道具点数，除了换取增强能力的道具外，各种换装道具也体现出了厂商的诚意。从正规的各校校服到恶搞的古怪装饰，可谓应有尽有。当你看到不二背上的天使之翼再穿上全套的武士装的时候，相信任何玩家看到后都会忍俊不禁吧。

あの海堂がキグルミを!?



玩后感

虽然本作体现出Konami在制作动漫改编游戏时的高水准，但是，也体现出了K社对于《网球王子》这一题材制作思路的变化。本作从某种意义上来说更接近PS2版的《网球王子 心跳幸存者》，打的都是声优和CG牌。诚然，面对越来越没有平衡性的漫画而言，将游戏重心从硬派网球对战的体育类型，改为针对角色人气的育成类型，从而拓宽受众面，对于游戏厂商、声优控以及漫画迷来说，是利大于弊的双赢局面。但是，对于一直等待《网球王子SH2》、《网球王子 最强队伍结成》等正统网球对战游戏的玩家来说，也许只有一声叹息了，毕竟，不是每个人都有那么多"爱"的。

话梅杂志&3DM-SMV

光环收录

高速カードバトル カードヒーロー

高速卡片战斗 卡片英雄

高速カードバトル カードヒーロー

NDS ◆Nintendo◆TAB◆2007年12月20日◆日版 ◆1～2人◆512Mb◆4800日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 羽纹 美编 小鱼仔

2000年，任天堂在GBC上发售了一款名为《交换与战斗 卡片英雄》的卡片对战游戏。这款游戏由于能从简单的对战规则中衍生出复杂的战斗方式而受到了较高的评价。如今，这款游戏的续作终于在NDS平台上登场了，为了让更多玩家了解这部作品，下面为大家带来本作的最速攻略，希望能够对你在卡片英雄世界里的冒险起到向导作用。

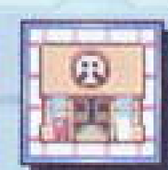
主要人物名字对照

日文名称	中文名称	日文名称	中文名称
サトル	小智	キリヲ	雾雄
ハルカ	小香	マコト	小山内真
一条明宏	一条明宏	トキタ	时田俊介



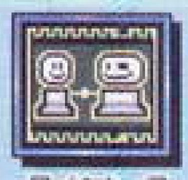
ストーリー


センターモール


カードショップ


コレクション


デッキ


ワイヤレス


Wi-Fi


オプション

主菜单介绍

ストーリー	故事模式，主线流程按照章节的形式来发展，已经完成过的章节可以重复挑战，注意其间通过剧情获得的卡片不会再次取得。
センターモール	购物中心，游戏进行到第四章后才会登场的设施，玩家可以在这里挑战AI角色以赚取购买卡片补充包所需要的点数。
カードショップ	卡片商店，玩家获取新卡片的主要设施。
コレクション	查看自己手里的卡片收集情况。
デッキ	常用卡组编程，玩家可以按照不同的战术需求自由编排卡组。
ワイヤレス	局域网联机功能，第五章结束后才能使用。
Wi-Fi	Wi-Fi网络联机功能，第五章结束后才能使用。
オプション	游戏选项，可以在这里进行个人胜负情况查询、音效调整以及更改主角姓名等各种系统设定。

话梅杂志&3DM-SMV

卡片资料详细解说

本作的卡片总数为150张，大体上可划分为怪物卡、魔法卡以及超级卡这三个大类，下面对每个大类进行系统的解说。

Part① 怪物卡

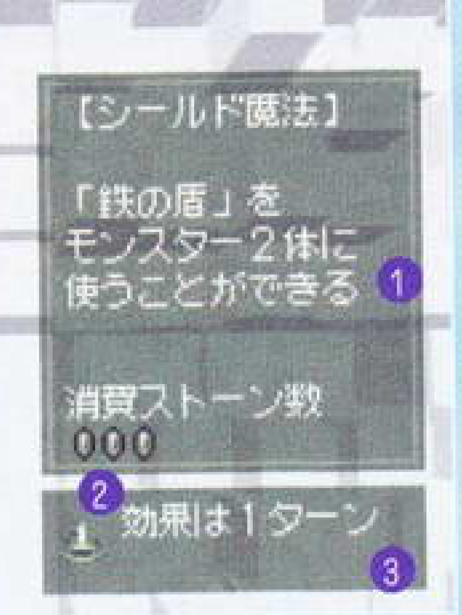


怪物卡又细分为前卫(卡片底色为橙色)和后卫(卡片底色为蓝色)两种，前卫的主要特征在于HP和攻击力较高但攻击范围较窄；后卫的主要特征在于攻击范围较广但HP和攻击力偏低。另外，游戏中还存在一种"中卫怪物"，它们的性能介于上述两者之间，严格按照分类的话应该归于前卫一类。

①卡片类型标示，印有醒目的"前"、"后"两字。
②卡片的稀有度，最高为8颗星，玩家之间对战时可以通过限制卡片星数的形式来保证对战的公平。
③怪物的等级、HP以及招式资料。招式方面分为两栏，上面一栏为普通攻击，下面一栏为特殊攻击，使用后者的时候会消耗一定数量的绿色魔石。
④字母P表示"Power"，受到对方防御系卡片影响时会出现伤害衰减情况；字母D 表示"Damage"，无论何种情况下都会给予对方指定数值的伤害。
⑤招式的攻击范围，具体情况可以在卡片界面下按L/R键进行确认。

Part② 魔法卡





在战斗中，怪物卡和魔法卡相辅相成才是取得胜利的关键。每张魔法卡的使用都需要消耗绿色魔石，由于魔法的效果多种多样，它对战斗带来的辅助作用不言而喻，请玩家在编辑卡组的时候一定要多费心思。

①魔法效果说明。
②使用该魔法对应的魔 石消费量。
③魔法效果的持续时间 。

Part③ 超级卡





超级卡可以理解为"神兽卡"，当普通怪物等级提升至指定数值时，只要玩家抽到对应的超级卡就能将怪物进化为究极神兽形态。此形态下的怪物拥有压倒性的攻击力，并且在部分比赛规则下，神兽登场时还能将对方场上的所有怪物吹飞。

①卡片类型标示，印有醒目的"S"。
②神兽的登场条件。

卡片商店详细说明

卡片商店里共有四个服务项目，这些服务项目都会随着流程的进行而不断开启，下面让我们来看看这里究竟能为玩家提供何种便利。

话梅杂志&3DM-SMV

Part① ブーストパック

购买卡片补充包，每个价值150p，本作中卡片补充包分为如下四个大类：





名称	开出卡片类型	可购买时机
World of Quest	共计32张，能开出一些普通的前卫怪物、魔法卡	第四章结束后
Monster Squad	共计33张，能开出一些普通的后卫怪物卡	第四章结束后
Fantasy Lords	共计33张，能开出大多数魔法卡和部分超级卡	第五章结束后
Last Imperial	共计32张，能开出稀有怪物卡、魔法卡和超级卡	第六章结束后

Part② ジングルカード

这是一种同种卡片复数张捆绑在一起贩卖的销售形式，考虑到随机性因素，建议玩家多来此逛逛，说不定哪次就能碰上急需的卡片正架在柜台上甩卖喔。

Part③ カードを売る

卖掉手中的卡片，注意一些限定版卡片的卖价会被开得很高，不过卖掉之后就无法再次取得，请多加留意。另外，由于每张卡片的持有上限量为9张，因此在开补充包过程中如果出现了已经达到上限的卡片种类，系统将自动进行变卖。

Part④ ブレンドくん

卡片融合系统，按照屏幕上指定的组合放入元素卡就能得到指定的卡片。相对开卡片补充包的偶然性，这种获得稀有卡片的方式更为稳妥，不过有的时候一些元素卡也会让你花费大量功夫。



比赛规则详细介绍

Spd スピードバトル
Jr. ジュニアルール
Sr. シニアルール
Pro プロルール
シミュレーター

本作中的比赛规则有“スピードバトル”(简称Spd)、“ジュニアルール”(简称Jr.)、“シニアルール”(简称Sr.)和“プロルール”(Pro)这四种，其中后两者要游戏通关且满足一定条件后才能开启。这里将全部的游戏规则一拳公开，帮助你迅速上手。

通用规则

①先攻、后攻由投掷硬币随机确定，其中红色面为先攻、蓝色面为后攻。

②打倒对方怪物的己方怪物将获得升级机会，可提升等级视对方怪物等级而定，例如打倒一只LV2的怪物就能获得两次升级机会(不过大多数怪物的LV上限都为2，只有少量的才为3)，每升级一次需要消耗一颗魔石，升级的时候HP会自动回复满(相对地，发生降级情况后HP同样会回复满)。

③当前卫怪物被击倒且它身后有后卫怪物的情况下，在轮到我方行动时，该后卫怪物会强制往前移动一格。

Spd专用规则

①使用卡片总数为14张，其中怪物卡10张，魔法卡与超级卡共计4张。游戏开始时会随机抽出3张怪物卡，只有当自己的一只怪物被击倒时，系统才会再补充一张怪物卡。与此不同的是，魔法卡和超级卡会在一开始就直接放置在场上供玩家使用。

②相同的卡片最多只能带两张。

③怪物上场后可以立刻行动。

④每场比赛开始之初魔石上限数为1，有怪物被打倒时，上限会加1。当回合耗尽的魔石数量会在下回合开始之初得到全数回复。

⑤当自己场上有空位而未补充怪物的时候无法结束回合。



⑥优先打倒对方手里5只怪物的一方为胜者。

⑦使用超级卡后会强制吹飞对方场上的所有怪物。

话梅杂志&3DM-SMV

JR.专用规则

①使用卡片总数为20张，配卡方面没有限制，但是考虑到平衡性，比较推荐的是“前卫卡9张+后卫卡5张+魔法卡5张+超级卡1张”这种配置形式。

②相同的卡片最多只能带三张。

③场上增加名为“Master”的角色，其特点是自带防护罩，可以无条件地抵消掉2P及以下的攻击(D系列攻击无视防护罩效果)。

④回合开始之初随机从卡组里抽出5张，如果不满意抽取结果可以选择“やりなおす”重新再来一次。

⑤回合之初自动拥有3颗魔石，之后每个回合初会自动补充3颗魔石和一枚卡片，当卡片数量储蓄超过6张的时候，系统会要求玩家舍弃一张卡片。

⑥每派遣一名怪物上场需要消耗一颗魔石，怪物上场后需要准备一回合才能正式投入战斗(当然，双方都无法攻击对方准备中的怪物)。如果怪物在该回合中没有采取任何行动，那么回合结束后怪物会进入蓄力状态，此时其普通攻击伤害+1，攻击后复原。另外，蓄力状态中的怪物受到对方攻击时，蓄力就会强制解除，不过此时可以抵消掉1p的伤害。



⑦怪物被打倒时，可以得到与怪物等级数值相同的魔石作为补偿。Master受到伤害时，也会得到与伤害值等同数量的魔石。



⑧用魔法或攻击干掉了自己的怪物时，Master的HP−1。

⑨优先扣除对方Master五点HP的一方为胜者。

SR.专用规则

①基本规则沿用JR.。

②引入“Black Master”、“White Master”、“Wonder Master”和“Great Master”这四种概念，其中后两者要通关以后在购物中心挑战Pro规则才能开启。Master被赋予了攻击和使用特技的能力，具体情况请参考下表。



③己方怪物HP低时能令其逃走，以免被对方击倒升级。逃走一只怪物可回收一颗魔石，不过作为代价，Master的HP会减1。

④优先扣除对方Master五点HP的一方为胜者。

Pro专用规则

①基本规则沿用SR.。

②使用卡片总和上升为30张，比较推荐的配卡方案是“前卫卡14张+后卫卡8张+魔法卡7张+超级卡1张”，其中超级卡可以酌情替换为魔法卡。



③Master的HP上升为10点，优先将对方Master体力扣完的为胜者。

各种Master特殊能力一览

White Master

名称	效果	消耗魔石数量
アタック	2P的普通攻击	3颗
ウェイクアップ	处于准备状态中的怪物直接登场	2颗
铁の盾	单体魔法，一回合内怪物受到的伤害−1	2颗
ヒーリング	回复魔法，目标HP+2(自身使用不可)	3颗

话梅杂志&3DM-SMV

Black Master

名称	效果	消耗魔石数量
アタック	2P的普通攻击	3颗
かまいたち	给予对方前卫1P的攻击	3颗
バーサクパワー	指定目标攻击力+1，攻击后HP-1	3颗
大地の怒り	给予场上所有怪物3P的攻击	6颗

Wonder Master

（注：该种Master第一、二种特技为固定，第三种特技可进行选择。）

名称	效果	消耗魔石数量
ワープ	使场上怪物的位置发生变换	3颗
龙の盾	怪物受到攻击时伤害-1并且可进行反击	2颗
ヒーリング(第三特技备选)	回复魔法，目标HP+2(无法对自己使用)	3颗
ドロー5(第三特技备选)	卡片补充至5张	2颗
ウェイクアップ(第三特技备选)	处于准备状态中的怪物直接登场	2颗
リ・シャッフル(第三特技备选)	手牌和底牌混合重洗	1颗

Great Master

（注：该种Master第一种特技为固定，第二、三种特技可从下面4种组合中自行选择。）

名称	效果	消耗魔石数量
咒缚	单体魔法，怪物无法移动和逃跑	2颗
ヒーリング&リターン	回复魔法，目标HP+2(无法对自己使用)/将一只准备状态中的怪物直接打回底牌中去	3颗/3颗
かまいたち&リフレッシュ	给予对方前卫1P的攻击/舍弃数张牌重新洗，之后再摸回相同张数	3颗/2颗
水晶の墙&特技封じ	单体魔法，一回合内令怪物不受到任何伤害，只能对未行动的怪物使用/封锁一只怪物的特殊攻击能力一回合	3颗/2颗
二重の盾&诱惑	被指定的目标在一回合内每次受到的伤害-1/选择手里一只怪物与对方一只怪物同时从场地上离开，有失败的可能	3颗/3颗

购物中心的战斗细则

在购物中心里的比赛统一采用“三局两胜”的规则，首回合仍然是利用硬币决定攻击先后顺序，次回合则将此顺序进行对调。比赛胜利后所获得的点数受以下几个因素的影响：

①比赛所使用的规则，按Spd～Pro的顺序越来越高；
②比赛中所经历的回合数，越少奖励点数越高；
③怪物的HP残余量，剩余越多点数越高；
④是否有使用超级卡，有使用的话点数越高。

另外，在这里比赛取得胜利后，部分对手还会提出交换卡片的意见，玩家可根据具体的需求情况做出决定。



话梅杂志&3DM-SMV



剧情流程攻略

第一章 什么是卡片英雄？

カードヒーローってなんだ？



一日清晨，小智和小香被电视屏幕上一种名为“カードバトル”（卡片战斗）的竞技比赛所吸引，小香透露她希望在学校内开办卡片俱乐部，此话碰巧被有7年卡片游戏玩龄的明宏听见，面对兴致如此之高的两人，明宏首先要做的就是教会两人游戏的基本规则。

Battle01

小智用从明宏手中得到3张初级卡片スパルタス与小香开始战斗，这是关于“前卫”怪物的基本规则解说战，必胜。战斗胜利后明宏将卡片マナトット赠予小智。

对于卡片数量匮乏的两人，明宏建议他们去卡片专卖店逛逛。在店里，两人受到了店主的热切欢迎并被告之关于“后卫”怪物的特性。

Battle02

从店主手中接过卡片ビヨンド与小香展开二回战，同样是教学关卡，按照系统指示行动即可。

战斗结束后，厚道的店主将ビヨンド送给小智，而落败的小香也得到了四张魔法卡片作为安慰。在返程路途中，小智希望小香能将魔法卡分一半给自己，小香则爽快地答应下来，不过条件是再和她对战一次并取得胜利。

Battle03

此战为魔法卡片使用规则说明，一开始会从小香手中抽到魔法卡“铁の盾”和“サンダー”，取胜后也能将上面两张魔法卡片收入自己囊中。

战斗后明宏出现并邀请两人去他家做客，言谈之间明宏向他们介绍了正式Spd战斗的完整规则，出于对“授课知识”的考核，明宏决定趁热打铁来场实际战斗，而小香则主动将这个机会“让”给了小智。

Battle04 VS 明宏

采用正式Spd规则的首场战斗，战前会从明宏处得到怪物、魔法卡片数张作为战力补充。战斗中明宏的后卫怪物ルージュ值得留意，虽然攻击力低，但攻击范围很优秀，会对我方产生很大的干扰，推荐有4颗以上魔法石的时候用サンダー来解决它。

战斗胜利后获得怪物卡タコッケー和ゲイラ作为奖励。与此同时，在小香的邀请下，明宏也答应成为卡片队伍的领队。

第二章 命运的邂逅

运命の出逢い

次日放学后，小智和小香去寻找老师讨论卡片部的成立事宜。不巧老师正好不在，为了打发时间，小香准备给小智讲解一些新的战斗知识——这其实也是头天明宏发短消息传授给她的。

Battle04、05

两场连续战斗，第一场是要玩家将ルージュ的等级直接从1提升到3，这里只需要操作ルージュ击倒LV2的敌人即可；第二场是一回合

话梅杂志&3DM-SMV

内打倒对方的两名怪物，要点是击倒第一名怪物后不要消耗魔石来升级，不然另外一只怪物会陷入没有魔石发动攻击的尴尬局面。

小香向老师表明想要成立卡片部的意愿，当老师问及原由的时候，没想到小香单凭自己的意愿直接点出“由于卡片战斗是时下一种非常流行的活动，倘若我们能在比赛中取得好成绩的话，就有可能接受电视台的采访并上荧屏。”显然，这种有些“天真”的想法并不能说服老师，两人只好灰溜溜地走出办公室。

回家途中，两人在公园附近发现了几天前在电视荧屏上出现的卡片战斗者雾雄。面对此等名人，小香提出让小智同其进行一场战斗，没想到雾雄却欣然同意了。为了增加比赛的刺激性，小香还决定双方以自己手中最珍贵的卡片作为赌注。

Battle06 VS 雾雄

虽然对方是名人，但是雾雄在比赛中完全不会集中精力，时常会做出毫无意义的怪物换位举动。不出几个回合，玩家便能取得胜利。

小香对于小智的胜利感到吃惊，雾雄将自己的珍惜卡片给了小智，此时的他脸上仍然没有表情。不过这一举动彻底激怒了小智，他怒斥雾雄放“水”，并将卡片扔还给对方。在这种情况下，小香只能一边向雾雄赔不是，一边费力地将小智拉走。一段时间后，小香见小智的心情有所好转，便告诉他若要想和雾雄来场真正的较量，就需不断努力，在全国大会赛场上和对方一决胜负。



第三章 创立卡片英雄部门

カードヒーロー部を作ろう！

小香和小智再次向老师提出了开办卡片部的申请，并说明他们将会以全国大赛为目标。老师这次没有回拒，而是告诉他们开办新部门的话，人数最少得在5个以上，于是两人便马不停蹄地在校内展开搜寻。第一个印入眼帘的就是在教师里独自玩卡片游戏的小山内真，对于组队参加比赛的事情他表示因为没有实战经验而缺乏自信。在这种情况下，两人要做的就是先帮他建立信心。



Battle07、08 VS 小山内真

第7场战斗是会自动进行，小香小视对方的实力而遭失败。接下来小智出场，本战没有胜负限制，无论输赢都不会对后面的剧情产生任何影响。

战斗结束后，找到自信的小山内真决定加入卡片部，并将自己最强的怪物卡エル・ソル贡献了出来。现在还需要招进一个人，巧合的是一个名为时田俊介的男生目睹了小智一行人的举动，他主动要求加入队伍，不过有个条件则是任命他为队长。

Battle09 VS 时田俊介

在时田俊介的卡组中，有一枚名为“ボムゾウ”怪物，只要其HP下降到2以下时就会采用自爆攻击，玩家要多多留意。



被击败的时田很不情愿地自封为副队长，如此一来再算上明宏，部门人员总算到齐。当众人再次来到老师办公室的时候，得到的答复是新活动部门建立的最终决定权掌握在教导主任手里。而教导主任听取小智一行人的建部理念后让他们周末前往一个叫“クラマクラブ”(鞍马俱乐部)的地方接受试练。

话梅杂志&3DM-SMV

第四章 超级卡片登场

一日清晨，时田来到学校通知大家，“スーパーカード”(超级卡片)从今天起开始贩卖。当众人来到卡片贩卖店时，发现那里已经是人山人海。好在店主在人群中发现了他们，一阵寒暄后，店主透露超级卡片只能在商店里购买“ブーストパック”(补充包)里随机获得，而要想购买补充包必须消耗在“センターモール”(购物中心)同他人对战胜利后取得的点数。

在中央购物广场里会碰到许多卡片玩家，在本章中共有5位选手会出现，他们都各自带有强力的卡片等待着玩家的挑战。下面为大家介绍其中比较强的三位。



スーパーカード登场

Battle VS 徳田

玩家要留意他的“神斩丸”，如果不小心被他升级为“牙王バサラ”，就会受到每回合5点伤害的威胁。另外，他手里还有一张为怪物回复体力的魔法卡，攻击的时候最好一口气将对手的怪物打倒。

Battle VS 智也

智也的卡片全由机械类怪物组成，虽说在攻击力方面会稍显优势，但是HP普遍偏底是其致命伤。另外，“ボリスピナー”的两次攻击很有威胁。

Battle VS 豪太

他的卡片里有为“ボムゾウ”升级为圣兽的超级卡，要注意尽量避免让这只怪物获得升级机会，这是比赛取得胜利的重点。

CHECK PONIT

玩家只要打倒购物中心里的任意一个对手就能继续发展剧情。由于下一章中的战斗难度会有明显的上升，建议玩家在这里多多进行挑战赚取大量的点数以购买补充包强化自身实力，这点是非常重要也是非常必要的。

第五章 鞍马俱乐部

时间一转眼到了周末，卡片部人员向鞍马俱乐部进军。当他们到达俱乐部的时候被富丽堂皇的装饰给震撼住了。在一番感叹之余，馆主鞍马先生热情地接待了这群访客并告之他们的来意自己已从教导主任那里知晓，为了达到试练的目的，俱乐部会派遣实力明显超越之前对手的选手来进行比赛，在稍事准备后，一场恶战就此揭开。

在这章中玩家需要连续进行三场战斗，在每场战斗之后都会自动进行存盘，因此不用过于担心。



クラマクラブ

Battle10 VS 驹井

首先登场的是鞍马俱乐部内排名第三的驹井，对方的基本战术是伺机让回旋警察来打倒我方已经升级过的怪物，这样就能发动超级卡召唤出“T3-00”这种每回合行动3次的怪物给我方重创。最好事先准备“エスケープ”或者是“ワープ”这样能将怪物传送到后排的卡片，这样就能使对方攻击无力化。

Battle11 VS 乌贼男

乌贼男的怪物血量普遍偏多，而且升级后更不容易对付。可以事先准备像“恶魔のダンス”之类降低对方怪物等级的卡片，这样会相对轻松一些。

话梅杂志&3DM-SMV

Battle12 VS ???

???的“エル・ソル”和“フェニックス”都会使用贯通攻击，为了避免受制于人，可以用魔法或者是“ラティーヌ”及时对队伍人员进行回复。

战斗胜利后神秘人摘下面罩，原来正是教导主任本人。为了试探眼前的众人是否有实力向全国大会发起冲击，她特别安排了这一系列战斗。在看到理想的结果后，教导主任宣布卡片部门正式成立。

CHECK PONIT

本章结束后，卡片商店有新货源引进，玩家可以在这里购买魔法补充包。另外，局域网和Wi-Fi两种联机功能也将正式开启。



第六章 新的规则

新しいルール

小香收到了全国大会的参赛规则说明，不过两人对上面所提到的“ジュアルルール”(Jr.)规则完全摸不着头脑，无奈之下两人只好去请教明宏前辈。

对于全国大会采用此种规则，明宏也稍感意外，不过他补充说到“卡片运动发展怎么多年来，为了更多元化的战斗，各种旧规则在不断完善、新规则也在实施中逐步成熟，因此比赛采用这种方案乃在情理之中。”

从明宏家中出来后，两人去卡片商店逛了一圈，在店主得知小智准备参加全国大赛的消息后，给予了他们极大的鼓励。当然，为了体现出自己的诚意，老板也慷慨地给了小智三次免费刮开卡片补充包的机会。

Battle13

接下来明宏会对于小智和小香进行“Jr.规则”的详细说明，其间要经历几场战斗，不过有系统对玩家进行指导，因此取胜并不在话下。

CHECK PONIT

本章结束后，在购物中心的随机比赛中会增加“Jr.规则”的比赛供玩家选择；除此之外，在商店里也会将最高级卡片补充包架上柜台。

第七章 部内决战

部内トーナメント

一案
おまえ マコト トキタ ハルカ

对于全国大会采用“Jr.规则”的消息，小山内真和时田俊介两人也有所耳闻，两人均花费了不少时间来熟悉新规则。由于全国大赛是采用团队比赛的形式，因此在卡片部里由谁来担当主将是必须得立马解决的问题。虽然可以确定雾雄将出任主将，小智也迫切希望与其一决胜负。不过有老资格的明宏前辈以及早就对主将位置虎视眈眈的时田俊介在，小智也不好多说什么。在众人十分尴尬的局面下，心直口快的时田俊介站出来将这层纸捅破——“来场对内的淘汰赛吧，最终取得胜利的人将成为主将！”看来这是当前情况下最理想的处理方式，没过一会儿抽签对阵形势就出来了，除开作为种子选手直接进入最后一轮的明宏前辈，其余四人的对战格局为：小智VS小山内真、时田俊介VS小香。

话梅杂志&3DM-SMV

Battle14 VS 小山内真

在小山内真的卡组中依旧属具有贯通攻击的エル·ソル最有威胁，如果被它提升等级的话玩家肯定会陷入苦战。所以请用“二重の盾”来减轻伤害并击倒对手吧。

Battle15 VS 时田俊介

时田手里有会使用一闪攻击的怪物卡“アサシン”以及提升攻击力的魔法卡片，假使アサシン的水平为2，那么配合魔法卡发动一闪攻击能削去我方Master六成的体力。因此，一旦发现时田抽中アサシン并放在前卫位置，无论何种情况下都应该优先考虑将其解决掉。（PS：如果在这里被时田俊介打败也无大碍，系统会给予重赛的机会。）

Battle16 VS 一条明宏

作为种子选手，明宏前辈的实力毋庸置疑。能否击败他除了看玩家自身的技术外，运气成分也起着不可忽视的作用。这里要提醒的是，对方手里也有能固定造成三点伤害的7★魔法“サンダー”。战斗胜利后，明宏前辈会拿出两张卡片让小智自行挑选其中一张作为打败他的奖励。



第八章 全国大会

全国大赛迫在眉睫，小智一行人近期的特训成果将在这个舞台上得到完美的验证。比赛当日早晨，小智接过母亲精心制作的便当和小香一同搭上了通往全国大会比赛场地的公车。在会场门口汇合了其余三名同伴，不过大家都表示因为紧张出现了不同程度的失眠情况。在会场中心，雾雄的开幕词“让我们在这里拼尽全力、一决胜负吧！”将大家的激情点燃，小智一行人经过相互鼓励后正式踏上了梦想的舞台。



BATTLE17 VS カスカベ

虽然是打着团体战的名义，但实际流程中只需要玩家赢下决胜场次即可。预选赛面对的是队员装束奇异的“稚纬梦ＣＨ”队，不过这只队伍的实力却并不像他们的服饰那样出众。对手主要是依靠体力高的“ゴーストーシブ”打前阵，然后再配合特技“レベル固定”牵制玩家升级，可以适当准备“净化”等卡片及时解除不利状态。

BATTLE18 VS カズマ

カズマ的后卫线上会常驻“ガンタス”，在所有后卫怪物中属于HP偏高的一类，如果玩家的后卫线无法抑制住它们，那么我方前卫线上的怪物很有可能刚上场就被消灭。这里推荐使用“ノワール”来对它们进行远程打击，而7★魔法“サンダー”非关键时刻不可轻易使用。

BATTLE19 VS 雾雄

小智登上舞台和雾雄面面相觑，在短暂的时间流逝后，雾雄发话打破了冷场。

雾雄：好久不见，小智君。

小智：为了能和你在这个舞台上碰面，我一直战斗到现在。

雾雄：我也期待着这个时刻的到来。

小智：？

雾雄：正如你说的那样，在那场比赛中我确实未尽全力。这主要是因为我不想浇灭你们才接触这项活动时的热情，不过现在回想起来，那是非常愚蠢的做法。

小智：……

雾雄：但是现在不一样了，正如我开幕词所说“让我们拼尽全力战斗”，作为一名卡片战斗者，只有在这种情况下才能深刻体会到卡片游戏带给我们的乐趣……小智君，来吧，这次我不会再手下留情了！

小智：……求之不得！放马过来吧！

决胜战将采用“三局二胜”的制度，从雾雄手里囤积着大量的“神斩丸”就可以看出对方的目的就是伺机升级以召唤出近身破坏力强大的“牙王バサラ”，为了阻止对方的行为，可以备用一些降级、等级固定之类辅助魔法。

经过一场场恶战，小智等人成功登上了全国大赛的优胜奖台。此时的小山内真已是喜极而泣，小香更是直接从身后抱住了赢下几场决定场次的小智。雾雄面带微笑向这边走来，他

话梅杂志&3DM-SMV

毫不掩饰地赞叹了小智在短时间内的神速进步，并致以真心的祝贺。“收下吧，这是前回战斗中你未曾接受的卡片，现在你得到它应该问心无愧了。”面对雾雄的热情，小智也没有推辞，当两只手紧紧握在一起的时候，我想这世上没有比“友谊”更珍贵的东西了吧。

CHECK PONIT

在长长的STAFF画面后系统会自动进行存盘，之后的游戏将主要以卡片收集和联机对战为主。不过在那之前还有“SR.”和“Pro”两种规则等待着玩家去开启。具体方法为：读取通关存档后先去雾雄家发生剧情，他会将SR.规则的要点传授给主角。之后前往购物中心参加新出现的SR.规则比赛，只要取得5场比赛的胜利就能开启Pro规则。

Pro规则成功取得后，会有挑战“マスター X”的机会，条件是在购物中心里选择Pro规则进行比赛并取得5场胜利，打倒マスターX后的奖励为卡片“Wonder Master”，此时在购物中心追加“シミュレーター”(模拟器)，玩家可以在这里与AI进行同套卡片的对战练习。

完成上述任务后会得到在鞍马俱乐部有比赛的消息，这里为四场连续战斗，中间没有存档的机会，成功突破后得到最后一张Master卡“Great Master”。

实战中的十大游戏技巧

对于一款卡片游戏，其间的一些常用打法和战术都应该被玩家牢记于心。作为攻略的结束部分，笔者将实战中很有用的十大技巧公布出来供玩家参考，希望它们能在对战过程中提高各位的胜率。

常用技巧之一

熟练运用卡片“パワー2”

对于攻击力较高的怪物，特别是那些使用超级卡召唤出来的神兽，可以使用“パワー－2”这张卡片来将其攻击力强制变为2，这样就为打倒它们提供了很大的便利。除此之外，“パワー－2”的另一个妙用体现在攻击力过低的怪物身上，关于这点的典型怪物就是“フェニックス”，它的直线攻击异常好用，可惜的是在初始登场状态下这招的攻击力只有区区1P。



▲神兽怪物令人生畏攻击力用“パワー－2”来抑制最合适不过。

常用技巧之二

利用蛮牛的特性让我方攻击力上升

凡是受到“ワイルドブル”(蛮牛)之特技“パワーホーン”(力量之角)攻击的对象，其普通攻击的威力值都会无条件上升一点。当然这招也对己方怪物有效，只是使用时要注意目标的体力剩余情况。在特殊情况下，说不定它能成为扭转战斗局势的重要棋子。

常用技巧之三

通过击倒我方怪物来获取魔石

其实玩家也可以刻意攻击己方怪物并将其打倒，虽然这样并不能实现升级，但是按照比赛的规则，有怪物退场的时候魔石数量依旧会增加，因此利用这个方法能在短时间内取得更多的魔石。想要在“Spd”规则的回合初期就使用高魔石消费的魔法时，这个方法是非常便利的喔。



◀虽然有危险，但这也使得战略性更加富有弹性。

常用技巧之四

利用“×の盾”的效果来屏蔽对方低伤害攻击

游戏中的各种盾牌卡片能在一回合内让怪物所受伤害减1或减半，利用这个特性，可以让“ブラックレイン”(黑雨)这种全屏低伤害攻击的魔法完全无效化。因此在先发动盾效果的情况下再释放黑雨，这样可以让我方在零伤害状态下进行攻击。虽然这样做消耗的魔石数量并不在少，但是必定能给对方施加不小的压力。

◀虽然黑雨的威力只有1P，但是它稳定的效果发挥和魔石的低消耗仍然能使其在比赛中站稳脚跟。

话梅杂志&3DM-SMV

常用技巧之五
活用“ワープ”的特性来锁定敌人进行攻击

如果将强制调动怪物前后顺序的卡片“ワープ”(传送)运用在怪物身上，那么就算是这些怪物进行移动过后依然可以继续采取行动。举个例子来说，当遇到前卫怪物被打倒，后卫怪物强制移动到前排的情况之下，一般得消耗行动力才能将后卫怪物撤回到后排，不过这也意味着玩家将失去一次攻击机会。而传送的好用之处则在于使用后并不消耗怪物的行动力，因此怪物被拉回来后可以立刻做出攻击，而玩家也可以及时放上前卫怪物保证战力的发挥。另外，若要想打倒后排的棘手怪物又或是消灭主动逃到后卫位置上的怪物等情况，朝对手目标怪物发动传送也是非常有效的战术。

常用技巧之六
“悪魔のダンス”运用细则

“悪魔のダンス”(恶魔之舞)是一张能够降低指定怪物等级的卡片，在一般情况下可以单纯地运用在对方已升级的怪物身上，不过要是碰上我方LV2的怪物处于濒死状态时，恶魔之舞还能发挥它的潜在能力：对濒死怪物使用恶魔之舞后，虽然会造成目标等级下降，但与此同时，其HP也会得到完全回复。正因为其攻守兼备的特性，恶魔之舞也成为比较好用的魔法卡片之一。

常用技巧之七
用低伤害的攻击招式来破坏对方“ガラスの盾”效果

“ガラスの盾”的效果可以让目标怪物所受的伤害减半，虽说表面上看起来非常不错，但它存在的最大弱点就是仅能承受对方一次攻击。就算是使用低伤害的攻击也能破坏盾牌，所以派出后卫怪物将对方盾牌破坏后，再由主力前卫发动进攻吧。顺带一提，即使是威力为0P的招式也能获得同样的效果。




▶选择拥有两次行动能力且擅长远程攻击的怪物“ピグミィ”对敌方进行牵制是最合适不过的了。

常用技巧之八
使用“レベル固定”来保护我方怪物

在好用卡片数量有限的游戏初期，对手中将“恶魔之舞”收录在口袋中的也不在少数，有时候好不容易让心仪的怪物升级却又遭到对手的随机降低，如果此时使用“レベル固定”(等级固定)的话就能免去后顾之忧。尤其是像“ドノマンティス”这种到LV2才能发挥真正实力的怪物，这招可以说相当有效。另外，反方向对敌人使用也能让有威胁的目标暂时无法升级，战略意味浓厚。

常用技巧之九
“レベルチェンジ”的形形色色用法

“レベルチェンジ”(等级变换)是一张能让目标怪物的等级随机上升或下降一级的卡片，由于游戏中并未设定直接让怪物升级的卡片，因此才能凸显出它的独特意义。如果遇到当前等级下正好无法打倒对方手下怪物的情况时，可以尝试搏一下运气看看能否扭转局势。另外在某些情况之下，它也可以像“恶魔之舞”一样当成回复魔法来使用哦。



▶像“ノワール”这种等级上限为3的怪物，当其等级在2时使用“等级变换”就能铁定取得体力回复效果。

常用技巧之十
较为安定的布阵方案

在未知对方派出哪些怪物出战的情况下，使用前卫卡“真勇者ダイン”+后卫卡“ラティーヌ”的组合来探听虚实是最保险的。前者不仅拥有6点HP和等级上限为3的优势，攻击力方面也颇值得信赖，再加上后者的回复魔法以及Master的防御盾效果，除非是遇上“ポリスピナー”这种具有两回行动能力又或攻击力为3P的后卫怪物，否则都大可放心。如果想更具有攻击性的话可以搭配上强攻型后卫，如“フーヨウ”、“ムータン”等等。



游戏开始之初的简单规则和教学指导让卡片游戏菜鸟玩家也能轻松上手，当你熟悉之后还可以在游戏后期出现的新比赛规则上寻求到发展和变化，这就是本作带给玩家的乐趣所在。对于购物中心的对战采用“三局两胜”的形式略感不适，这大大减缓了玩家收集新卡片的步伐，当然这也可以理解为厂商延长游戏时间的有效方法。游戏中的卡片数量仅为150张，如果能在这个数量上翻两到三倍，那么无疑能为本作添色不少。

话梅杂志&3DM-SMV

サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密!?

“《幸存少年》系列”一直以孤岛生存这个题材在NDS玩家中拥有极高的人气度，本作是NDS版的第三作。和前两作不同的是，本作舍弃了系列一直沿用的《迷失蔚蓝》这个概括性副标题，直接改为《小岛的大秘密》这种直切主题的标题，究竟在小岛的背后隐藏着怎样的秘密呢？下面就为你一一揭开。

幸存少年 小岛的大秘密
サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密
NDS ◆Konami◆AVG◆2007年12月20日◆日版
◆1～4人◆512Mb◆4980日元◆无对应周边

文 乌冬
美编 澄香



基本操作

十字键	角色移动
A	调查、对话、确定、攀爬
B	取消、跑步(配合十字键)
X	调出菜单
Y	特殊操作，如：钓鱼、推动障碍物
L、R	切换上屏信息



野外生存指南

在无人岛上什么都得自给自足，所以掌握一定的求生技能是非常必要的，了解角色们需要什么才能在严酷的环境下生存下去。



生存指数

HP：最大时为100%，一般情况下不会减少，只有受到动物攻击、中毒等才会减少，另外当体力和水分等指数为0时也会开始徐徐下降，当主人公的HP降到0时即为GAME OVER。回复的方法为睡觉。

体力：进行一切体力活动所需的数值，随着时间经过会慢慢减少，进行攀爬和跳跃等行动每次会减1，另外在雨天里行动消耗会加快。体力降到0后将不能进行跑步、推障碍物等行动，并且HP开始减少，休息和睡觉可回复体力。

满腹度：主人公的饥饿程度，当这项数值为0时体力的消耗会加快。吃食物或料理可回复。

水分：较为重要的指数，当水分为0时HP会开始减少，并且不能吃干的食物，饮用淡水可回复。

话梅杂志&3DM-SMV

异常状态一览

状态名	原因	效果
肚子疼	蘑菇・腐败的食物	不能进食与睡觉
中毒	蘑菇・被蛇或蝎子咬・腐败的食物	各项身体指数减少
兴奋	蘑菇・腐败的食物	体力不会减少、不可睡眠
口渴	蘑菇・腐败的食物	水分减少的速度加快
嗜睡	蘑菇・睡眠不足・腐败的食物	强制睡觉
疲劳	连续行动24小时以上	随机进入嗜睡状态
生病	腐败的食物	水分减少的速度加快、HP减少

生存技能

地面搜索

调查一些地面的道具，有时需要玩家用触控笔把盖在上面的土拨开才能获得道具。另外在脚下没东西时也可以通过用触控笔点击角色的脚边进行此项操作，不过这么做遇到的东西是随机的。

树木搜索

在可以搜索的树木旁边按A键便可开始，用触控笔来回划动会有一定几率掉下道具。食物紧张的时候可多加利用。

生火



在营地里睡觉时一定要有火，生火必须借助火おこし，小游戏开始时先不断交替按下L和R键，当右边的槽达到一半后，再向麦克吹气把另外一半填满，这样生火才算成功。

捕鱼

基本的生存技能之一，在游戏发展到可以制作工具后才能进行，前期的捕鱼方式有鱼叉和鱼竿两种。用鱼叉捕鱼相当简单，只需留意水中的鱼影点击即可；用鱼竿虽然可以钓到用鱼叉捕不到的深水鱼，但是由于效率太低，所以除了剧情需要外，游戏里基本上很少用到这种方法。到了游戏后期如果有了鱼篓，只要在水边使用就能自动获得鱼。

打猎

打猎分成弓和陷阱两种。装备弓后只要画面内有动物，就能按Y键进入狩猎模式，狩猎模式里按住A键为拉弓，十字键为调整角度，松开A键是射出，射箭的机会只有一次，如果没射中的活动物就会逃跑。陷阱打猎分为小陷阱和大陷阱两种，小陷阱主要用来捕捉小型动物，只要在草地上使用，就会有猎物上门，玩家只要在它逃脱前把它捉进背包里就可以了。大陷阱在地图上使用后只有听天由命了，捉不捉得到猎物全靠运气。这两种方法都比较麻烦而且效率偏低，如果要吃肉类的话，比较实际的方法是拜托达吉出去找，他找回来的一般都是大块大块的肉。

潜水

潜水的具体操作为同时长按L和R键，等手伸到最直后松开为前进，如果遇到鱼群，要及时按下A键，否则被鲨鱼追上的话会导致GAME OVER，另外潜水过程中要时刻留意右下角的氧气量，如果没在降为0之前浮上水面就会因为缺氧而会强制回到水面，并且在水底获得的道具全部不算。



话梅杂志&3DM-SMW

料理

某些食物采集回来后，要经过一定的处理才能吃，比如海鲜和肉类等。本作的在料理这一环节还是非常照顾玩家的，在前作里每做一次料理都要玩一次小游戏，再有趣的小游戏玩得多也会使人感到厌烦。在本作里面增加了“交由同伴处理”这一选项(和营地同伴对话时的第三项指令)，所以还是那句话，如果嫌麻烦的话就交给同伴吧。

战斗

如果在探索过程中遇到凶猛的野生动物，就会进入战斗模式。动物的攻击方式都比较单调，只要按L、R键进行回避，然后在对方露出空隙后按A攻击即可。如果遇到蝙蝠一类的敌人，战斗方式则有点不同，但仍旧很简单，玩家只需看准蝙蝠的位置并点击屏幕把它们全部击落就能获胜。

剧情攻略



※本剧情以男主角路线为主



少年从沙滩上爬起来，首先钻进眼睛的就是刺眼的阳光，经过长时间的昏迷，就连他自己也不清楚自己现在身处何方，等定过神后，才发现这里除了一望无际的海水外，就只有脚下的这个小岛了。少年想努力回忆起什么，不过浮现出来的尽是一些片段的记忆：轮船、唱歌的少女，船身巨大的晃动……伴随着一阵头痛，少年就再也想不起什么了，甚至还没来得及弄清楚自己名字。

整理过身上的东西后，从背包里面找到了一个吊饰，上面刻有意义不明的数字，不过现在并不是考究数字的时候，当务之急先解决食物的问题。为了寻找食物，少年来到了沙滩的另一端，这时从不远处传来了一阵熟悉的歌声，顺着歌声的方向望去，夕阳下一位金发少女正对着大海唱歌，少年被优美的歌声所吸引，不由自主地往前走去，这个举动也使金发少女发现了他，不过少女对于他的出现并没有感到很吃惊，相反从对话中得知，金发少女似乎是认识他的，并告知少年的名字叫修，而修也回想起这名叫作艾莉的少女是之前在自己记忆片段里的那名在船上唱歌的女子，看来她也是因为轮船出了事才来到这里的。为了彼此有个照应两人决定结伴行动，在离沙滩的不远处，两人发现了一个洞窟，于是在找了点生火的木材后，两人便在洞窟中过了一晚。

第二天两人是被冻醒的，之前拾的柴火已经全部用完了，如果没有火的话今天晚上将会异常难熬，所以艾莉建议修去找点柴火回来。之前相遇的沙滩只是这个小岛的一小部分，因为被山崖阻挡，因此看不到小岛的全貌。修为了找到取暖用的木柴，一个人来到了山崖上，山崖并没有想象中的陡峭，爬上平缓的高台，可以看到一道天然形成的瀑布，瀑布的水直接流到修他们落脚的洞窟旁边，并汇聚成了一条小川，时而还有鱼从清澈的河川里跃起，不过由于没有适当的工具，修暂时还不能打这些鱼的主意。从狭窄的山路穿过瀑布，就是山崖的腰部，令人意想不到的是山崖上面竟然有一个宽阔的平原，并且这里可以利用的资源相当丰富，除了有要找的木柴外，还有许多野果和野生动物，平原的另一头似乎可以



话梅杂志&3DM-SMV

到达小岛的另一边，不过修并没有这么做，而是收集完有用的材料后，便启程回去了。

听了艾莉的建议，修用之前捡到的木棒做了一个简单的鱼叉，这样一来就能吃到新鲜的鱼类了，食物的问题也暂时得到缓解。艾莉刚开始还以为修会钻木取火只是巧合，不过当看过修熟练的捕鱼技术后，才确信眼前所见这些技术应该是经过了日积月累才能达到的程度，但修却表示他自己也不知道为什么会懂得这些。

艾莉告诉修在以前他们曾是恋人关系，可是后来不知道什么原因修离开了她。艾莉相信这次的相遇是命运的安排，不过修对于这些事情已经完全记不起来了，“不知道”这个答案使艾莉露出了失望表情。

要点



1.大的木桩需要两人合力才能推得动，另外要注意装备有道具时是不能和同伴一起行动的。

2.只要柴堆里有足够的木柴，留在营地的同伴就会自己添柴来使火不熄灭，这样就不用每次睡觉前都玩一次生火的小游戏了。

3.捡到木の棒后，回去找同伴对话，在“相谈がある”选项里选择相关的内容就可以制作鱼叉(以后要制作其他道具也一样)，装备后在河边或海边按Y键可进行捕鱼，这是早期获得食物比较快的方法。

4.游戏前期还没有储水设备，所以每天要带同伴去河边喝一次水。



矛盾

经过几天以来的适应，修和艾莉的野外生存技能已经相当成熟，经过考虑后，修打算带着艾莉穿过之前的悬崖，去探索小岛的另一边。

两人很快来到山崖的平原，并利用这里的突出石块跳到平原另一边，这里是一片从未来过的树林。树林里草木丛生，茂密的枝叶把这里遮得密不透光，显得有点阴森，还有从树林间时不时传来不知道是什么生物发出的令人感到毛骨悚然的怪叫。

树林也是被悬崖分开的，有些通路已经被巨大的岩石阻断，没法通行，在树林的西侧，两人找到了一条木做的桥，利用它可以到达树林的另一端，从桥的结构来看它并不是自然形成的，因为几条圆木被树藤紧紧地扎了起来。“难道岛上有另外的人”这种想法在两人的脑海中产生。起初还是半信半疑的两人没过多久又找到了一条类似的桥，这使他们终于确定了之前的想法。这条桥只由一条滚木构成，造桥的人草草把木头搭在悬崖上后，就再没做任何处理了，所以桥给人的感觉不大稳当。不过这并不能难倒修，他利用绳子和木头，很快地把滚木在悬崖的这一头给固定好，这样一来两人就可以过到对面去了。

“天色已经很晚了，我们回去吧。”这时艾莉说道。

“但是已经来到这里了，就差一点点，说不定过去就能……”看来修很有兴致的样子。

“不行，我已经走不动了，你不回的话那我自己先回去了。”艾莉说完后就一个人执意地往原路走去。

“……”

因为担心艾莉一个人会有危险，修只好跟在她后面一起回到了洞窟。刚到洞窟艾莉一句话没说就睡了，对于这种反常修感到非常不解。



第二天早上起来，修提议继续昨天的探索，不过艾莉的态度还是非常恶劣，不但拒绝了修，还对他大声吼道“要去的话你一个人去

话梅杂志&3DM-SMV

吧！呃……”

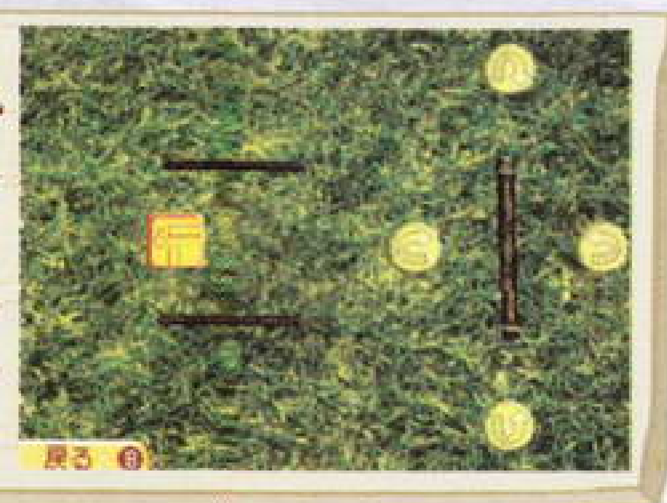
“怎么了？”看到这时艾莉痛苦不堪的表情，修才发现艾莉原来受了伤，而且渗出的血已经把衣服染红。修刚想帮艾莉，却又遭到了艾莉的冷言相对，看来她并不想修多管闲事。

“我一定会想办法治好你的。”修看了看艾莉，不过她像赌气般把脸侧向了另一边，并没有理会修的话。

要点

1.树林里有许多树藤，捡到树藤后可以拜托另一位主角把它制作成绳子，游戏里需要用到绳子的地方有很多，平时要注意多收集。

3.修桥是一个小游戏，首先按照画面提示把木块削成指定的形状，然后再把零件拖拽到指定位置，并看准两个光标相交的时候把零件钉入。





修打算为艾莉找来药草疗伤，可是目前为止所到的区域都已经彻底探索过了，并没可用的东西，没有办法之下修打算到昨天那条独木桥的对面去碰碰运气。

过了桥后就是小岛的另一端了，和之前小岛给人那种绿意盎然的印象不同，这里是一处巨大的石场，脚到之处都是光秃秃的石头，寸草不生的地面把这里衬托得格外荒凉。修不想在这种地方浪费时间，直接穿过石场来到了一旁的沙滩，但这里仍然没有他想要找东西。不过也不是什么收获都没有，在这里他找到了新的洞窟，刚想进去一探究竟，一个声音叫住了他。

“原来是你，你怎么也在这？”一个黑人少年从旁边跳出来。

“你认识我？”

“当然，你这个怪物就算化成灰我也会认得你！快离开我的住处！”黑人少年吼道。

很显然修并不知道他为什么会这么说，但当修想进一步询问的时候，黑人少年表现得有点不耐烦了：“快滚，不然我可要动手啦！”说完便举起拳头向着修。

遭到这样的对待，修自然不想自讨没趣。离开沙滩没多远，太阳就已经开始下山了，如果没在入夜前赶回去，就必须得穿过漆黑的树林，不知道晚上那里会出现什么稀奇古怪的东西，想到这里修就不禁一寒。

迫于无奈之下修只好空手而归，对于今天早上自己的大言不惭，他已经没有勇气去面对艾莉了。但结果却和修所预料的相反，自己刚踏进洞窟，艾莉就热情地迎了过来。

“对不起，我之前的态度很不好。起初我还以为你不在乎我了，可是经过这件事我发现你还是很关心我的，谢谢你的药草。”

“药草？”

“对啊，就是你扔进来的，我知道你当时不想再刺激我，所以不亲自进来给我。但多亏了你，我的伤已经好很多了。”

“我……”

“好了，别再说了，我知道我有点情绪化，但以后我会尽量控制好情绪的，从现在起我们好好相处，好吗？”还没等修解释，艾莉就又塞了一句话过来。

修始终都没能解释清楚，今天所发生的事都太莫名其妙了，脑子里现在已经乱成一团。不过回过头来想想或许这样也不错，起码现在两人的关系缓和了不少。



天亮后，修提议和艾莉一起去探访岛上的那个陌生人，这次她欣然答应了。在那个洞窟的门口，他们再次遇到了那名黑人少年。

“你怎么又来了，都说了这里不欢迎你，趁还没人受伤前赶快从我面前消失。”这时黑人少年留意到了艾莉，“等等！我记得你，当时你也在船上的。”话头指向了艾莉。

“对啊，既然我们都是同一条船上的遇难者，应该互相帮助才对，我不知道你为什么会对修的成见那么大，我想当中一定有误会。”艾莉说道。

话梅杂志&3DM-SMV



"哦，看来你还不知道，他可是怪物！我们的船就是因为他才出事的。"

"你说什么？"艾莉显得很惊讶。

"这是我亲眼所见，当时他和那个男人的所作所为我都看在眼里……"

"不可能，修是我的男朋友，我和他以前相处了那么久，我了解他的为人，他是不会那么做的。况且他现在还失忆了，你说的东西也得不到证实，不过我觉得比起这种没有根据的指责，我们现在要做的是互相帮助才对，毕竟多一个人就多一份力量，天晓得我们还要在这个岛上呆多久才能获救，我不认为你一个人能撑到那个时候。"艾莉极力为修辩护。

这番话似乎说中了他的软肋，黑人少年的态度没有之前那么强硬了。"那好吧，为了逃出这里我答应暂时和你们一起行动，不过这不代表我相信你，在以后的日子里我会用我的眼睛来确认你是怎样的一个人。对了，我叫做达吉。"这句话明显是说给修听的。

借助达吉的力量，修等人到了许多之前去不到的地方，这也使修认识到了在大自然面前自己是多么的渺小。在第一次对沼泽的探索中，修和达吉陷入了前所未有的危险。因为沼泽的道路复杂，使他们不小心闯入了鳄鱼的领地，达吉当场被吓得瘫倒在地，眼看鳄鱼就要扑上来的一刹那，修不顾自身安危挺身而出击退了鳄鱼，把险些就要成为鳄鱼美餐的达吉救了出来。因为这事，达吉对修的印象第一次有了改观。

要点

1.在新的营地选择睡觉就会全体迁到新的营地，不过各个营地的道具是分开使用的，如果不想在旧的营地住了，走之前记得把可利用的道具带走。

2.新加入的达吉是力量型角色，一些过高的地方或被石头阻断的道路可以借助他的力量到达。

3.当剧情发展到一定程度后，就能在石场最左边面向大海的缺口处潜水。





随着探索的深入，修等人的足迹已经踏遍了半个小岛，岛的面积比他们想象中的要大很多。顺着之前的瀑布而上，可以到达河流的中游，这里的河道呈横卧的U字型，通往上游的道路已经被河水淹没，而且水流很急，只靠两只脚是无法通过的。

得到同伴的建议，大伙一起用捡来的材料制作了一艘木筏，借助木筏他们成功来到了河流的源头。原来这里是一个巨大的淡水湖，岛上的淡水都是来自这里，湖水从山崖上的缺口流往岛的四周，形成了岛上纵横交错的河道。新的发现还不止如此，在湖的旁边还有第三个可以用来落脚的营地——一座废弃的研究所，看来这个岛在以前并不是无人岛，或许在研究所里有着可以用来逃生的工具，这个发现使众人产生了新的希望。

而事实就像捉弄人一样，研究所里除了一些基本的生活设施外，其他的大部分东西都已经损坏，并没有可以拿来逃生的器具。不过大伙反而在这里找到了一些和修身世有关的资料——一张修和家人的照片，照片里除了有修和他的父母外，还有一个长得和修一模一样的少年，而修根据这张照片也回想起了一些关于自己东西。当初建造这所研究所的主要目的是为了

话梅杂志&3DM-SMV

研究岛上的生物，修的父母都是这里的研究员，但是由于一次地震，酿成了那场悲剧，使得修不得不与家人分开。而修的真正名字也不是现在这个，他的真名叫做翼，叫做修的人是翼的双胞胎哥哥，也就是照片里的那个少年，这也难怪艾莉会认错。不过岛上的人都到哪里去了？这是迄今为止依然没有头绪的地方。

要点

1.建造木筏也是一个小游戏，具体玩法可以参照前面的修桥部分。

2.研究所内①号门的密码是主角身上吊饰上的数字。

3.在休息室捡到的纸上的密码对应②号门。

4.在①号门房间里获得的纸上有③号门的密码。



新的访客



画面一转，一架小型飞机因为故障迫降到了小岛上，降落时产生的巨大响声惊动了翼等人。当他们赶到山顶时，那架飞机就停在悬崖边上，如果降落时哪怕再往前冲一小段，飞机就会直接掉入海里。这时从飞机的驾驶舱爬出了一位戴眼镜的女孩，不过还没说上几句话，她就昏倒在众人面前。

女孩受的伤不轻，从被扶回研究所就一直没醒过，大伙非常担心她的情况，这时艾莉想起了翼那时为了给她疗伤找来的药草，说不定这个对女孩也有用。话是这么说，不过她哪知道那时的药草并不是翼找来的，听完艾莉的想法后翼一时间不知道怎么办才好。

事关人命，看来这件事是推脱不了的了，没有办法之下翼只好私下找达吉商量，达吉告诉他自己曾在小岛东面的沙滩见过艾莉描述的那种药草。翼觉得不管是否属实，这都值得一试。不过事情也并不是翼想得那么简单，因为要到达东面的沙滩，就必须得穿过连接中心湖和东面沙滩的断崖，那里山路崎岖，并终日充满着令人窒息的瘴气，一不小心连命都不保。

要点

1.通往山顶的路需要发生坠机事件后才能通过，并且记得准备绳子和丸太把桥固定。

2.断崖地带里有些高台的缝隙会喷出有毒气体，不能直接通过，并且碰到气体会使角色中毒。另外在这个地区有个温泉，如果是带有同伴前去的话，会发生泡温泉的小事件，可以和好感度高的同伴一起泡哟。（所以最好带MM啦）

3.药草的名字叫ギザギザのはっぱ，一进东面的沙滩就会发生相关剧情并找到，只要带一棵回去就可以了。

4.在沙滩的上方有一棵大树，回去营地和同伴谈话后可在此建造树屋作为新的营地。



小岛的大秘密

经过重重险阻，翼这次没有辜负艾莉的期望，终于在东面沙滩找到了那种药草，并成功带了回来。

药草正如艾莉所说那样发挥出了神奇的功效，她在短时间内恢复了意识，不过当大伙问起她来岛上的原因时，这位叫美崎的女孩似乎有些难言之隐。

在身体好起来后，美崎利用她丰富的机械知

话梅杂志&3DM-SMV

识修复了研究所内部大部分的密码门，通过查阅研究所内遗留的文件资料，大伙知道的事情越来越多。这时本来守口如瓶的美崎也告诉了大伙自己来这里的目的，原来美崎的父亲也是这里的研究人员之一，不过据美崎所知，父亲所干的并不是什么能见得人的事。十年前，在背后支撑研究所的公司为了研究出一种能强化人体各方面机能的药剂，不惜破坏这个原本与世隔绝的小岛的生态来兴建研究所，还利用这里的动物做活体药物实验。不过在那场事故发生以后，研究被迫终止，研究所也因此荒废，公司使用一切手段封锁了信息渠道，令这个秘密永远和研究所一起封存在这个小岛上。

美崎的父亲带着未完成的研究成果回到了自己的国家后，虽然受到了英雄式的嘉奖，但不知道为什么却终日郁郁不乐。美崎认为父亲是没有完成花了那么多心血下去的研究而感到遗憾，看着一天比一天憔悴的父亲，美崎难受不已。在那十年后，也就是现在，美崎不惜一切来到小岛上就是为了帮助躺在病床上的父亲实现他最后的愿望——完成研究。

要点

1.美崎恢复后带她回到飞机的坠落场所可以得到新的密码纸。

2.带美崎来到研究所左边数起第二条楼梯的第一个房间，会发生剧情，从而得到打开④号门的密码。

3.进入④号门的房间会发生剧情，得知IC卡被沉入水底的信息，在右图位置潜水有一定几率获得IC卡。

4.美崎加入后来到小岛西边的沉船处，可以得到三根铜线。

5.铜线可以用来修复⑤号门的密码锁(必须带着美崎)，修复密码锁是一个小游戏，前半部分基本和修桥建屋一样，把铜线调整好方位后放到指定的位置，后半部分要先点住右上的火焰，令烙铁的温度升高，然后在指针升到红色位置时，抓紧时间点击画面中的两个烙点。



锁修好后可以利用之前在飞机坠落处得到的密码打开，不过这里暂时还没有剧情发生。

6.在以上剧情发生后，和艾莉一起来到有蝙蝠袭击的山洞，会发生回想剧情，这时会回到研究所的营地，营地对面原本被封锁的道路会打开，里面有一艘快艇，如果这时翼选择一个人逃出小岛的话会迎来强制ENDING。

逃脱

翼在研究所的这段时间里不断想起以前的事情，自己记忆中的母亲是那么的美丽善良，直到研究所倒塌的最后一刻，受了伤母亲还是坚持让自己的孩子先逃生，不过自从那以后起，翼就再也没见过她了，虽然不相信她已遭受不测。

随着对研究所探索的深入，翼等人发现了更多不为人知的东西。从在研究所内找到的美崎爸爸的日记中可以了解到，研究所还有着更丑恶的一面。其实美崎从一开始就猜错了她父亲的想法，早在事故发生前研究就已经完成了，为了能使研究出来药剂能更快投入到使用，美崎的父亲和当时身为所长的翼的父亲已经不能满足于动物实验，经过商量后他们决定进行人体实验，而实验的对象竟然是所长自己的儿子——修。不过令他们万万想不到的是，药剂在注入人体后，产生了可怕的副作用，被注射后的人体会自行产生一种潜伏期不定的病毒，当病毒发作时会杀死一定范围内除宿主以外的一切生物。正当他们还在想消除副作用的对策时，那场地震就发生了。由于地震过于强烈使他们不得不放弃研究所，为了使病毒和负面消息不扩散出去，他们只有把修一个留在了岛上并封锁了一切消



话梅杂志&3DM-SMV

息，不让任何人接近。日记中还提到，美崎的爸爸因为此事终日饱受着良心的责备，他希望看到日记的人能够帮他纠正这一切，让他完成这个未了的心愿。

读完日记后，美崎懊悔地哭了，不过也因为这样，使她更有决心完成这个使命。用美崎爸爸在日记中留下的密码，翼打开了停放潜水艇仓库的门，这时站在他面前的是他失散已久的哥哥——修。

修："想不到在这里见到你，我的弟弟，看来命运还是冥冥中有安排的。"

翼："真的是你吗？哥哥……"修开心得想扑上去。

修："别过来！危险！能见到你我已经很开心了，你们还是快点离开这里吧。"

翼："不行，要走我们一起走。难道就没有办法了吗？"

这时修留意到了翼戴着的吊饰，"这是……有办法啦！利用你戴着的吊饰，说不定我俩真的能一起离开这了。当年妈妈其实已经把消除副作用的药方研究出来并放在她的研究室了，但是研究室的密码被分别刻在两条吊饰上，吊饰你我各有一条，那时因为发生了地震使我们被分开，没密码的情况下我只好一直在这里生活。"

翼："你等着，我马上把药拿来，接着我们一起逃出去。"

在母亲的研究室里翼找到了修所说的那张药方，不过要完成解药还得找到三种材料才行。虽然自己很小的时候就在岛上生活，但是对于这三种材料真的听都没听说过。就在这时他想起了小时候和父母游玩的情景。记忆中的场景种着一棵巨大的樱花树，上面开满了漂亮的樱花……对了，第一个材料所指的就是它，原来最重要的提示一直就在父母留给自己的回忆里。很快剩下的两种材料也在同伴的协助下顺利找到，翼拿着配好的药和大伙一起回到了潜水艇仓库……

朝阳下一艘潜水艇慢慢驶出了小岛，向着希望的方向前进。

"小岛从这里看真美啊，不知道我们几时才能再回来了。"修站在甲板上眺望着小岛感叹地说道。

"什么时候都可以呀。"翼接着说道，"我相信我们以后还会到这来的。不过那时就不是在这种落难的情况下了，毕竟这里对我们来说有太多重要的东西。那就是这段属于大家的回忆……"



要点

1.完成前面所说的事件后，从现在开始要每天听一次美崎讲小岛的秘密，直到讲完后才能带着美崎到之前⑤号门的房间发生剧情，找到日记。

2.日记剧情后回到营地和美崎对话，在"相谈がある"选项里选择有关内容，就会得到⑥号门密码的信息(留意对话)。不过⑥号门的锁也要修复，记得带上铜线，没有的话可以到之前获得药草的海滩潜水获得。

3.与修见面后可以在两兄弟的对话中得到一组密码，剧情结束后捡起修的吊饰，利用刚才的密码再加上两人吊饰上的密码就能打开⑦号门的密码。输入密码的顺序为：修吊饰的密码→对话中获得的密码→翼吊饰的密码。

4.在⑦号门的房间里有一瓶调和剂，接近桌子后得知需要找ワスレサクラ、ラクエンソウ、シカイニンジン三种材料。获得ワスレサクラ的场所需要到中心湖左下方的支流处乘坐木筏才能到达(木筏行进过程选右、右、右、右、左)；ラクエンソウ在回程路上可以见到岛大部分地区都有，シカイニンジン在断崖区的温泉旁。

5.获得三种材料后回到⑦号门的房间，就会获得"药"这个道具，之后带着药和IC卡来到之前与修见面的地方就会进入完美结局。

话梅杂志&3DM-SMV

全道具制作列表

火おこし	木の皮+木の枝
いい火付け	木の皮+木の枝+木の弓(竹の弓)
竹の钓ざお(A)	竹+木のツル+とがった骨
竹の钓ざお(B)	竹+木のツル+とがった石
木の钓ざお(A)	木の棒+木のツル+とがった骨
木の钓ざお(B)	木の棒+木のツル+とがった石
木の弓	木の棒+木のツル
竹の弓	竹+木のツル
竹の矢(A)	竹+とがった石
竹の矢(B)	竹+とがった石+羽
竹の矢(C)	竹+とがった骨
竹の矢(D)	竹+とがった骨+羽
木の矢(A)	木の枝+とがった石
木の矢(B)	木の枝+とがった石+羽
木の矢(C)	木の枝+とがった骨
木の矢(D)	木の枝+とがった骨+羽
铁の矢(A)	铁の棒
铁の矢(B)	铁の棒+羽
竹の手モリ(A)	竹
竹の手モリ(B)	竹+とがった石

竹の手モリ(C)	竹+とがった骨
木の手モリ(A)	木の棒
木の手モリ(B)	木の棒+とがった石
木の手モリ(C)	木の棒+とがった骨
铁の手モリ	铁の棒
木のたいまつ	木の棒+油
竹のたいまつ	竹+油
丸いルアー(A)	木の枝
丸いルアー(B)	木の枝
丸いルアー(C)	木の枝
细いルアー(A)	木の枝
细いルアー(B)	木の枝
细いルアー(C)	木の枝
长いルアー(A)	木の枝
长いルアー(B)	木の枝
长いルアー(C)	木の枝
ワナ(小)	かご+木の枝
ワナ(大)	木の棒+木のツル
ワナ(鱼)	かご+木のツル

玩后感

和前两作相比，剧情无疑是本作最精彩的一部分，随着探索不断深入，隐藏在小岛背后的秘密被一层层揭开，不知道什么时候起自己的胃口也被剧情吊了起来，直到最后真相大白才松一口气，个人觉得只有这种感觉才最符合AVG游戏类型的定义。本作剧情部分和探索部分之间的平衡把握得不错，如果不想被剧情牵着走，享受悠闲的小岛生活也是不错的，没事造造木屋、潜水探险、赠送礼物给同伴提高好感度等，完全可以当成一款小岛经营游戏来玩。

相对于剧情，本作的系统和画面就太不厚道了，两者都和前作变化不大，小游戏玩法基本照搬前作。所以本作给人的感觉更像一款加强版。



话梅杂志&3DM-SUV

文 雷伊 美编 咕噜

光环收录

最终幻想IV

ファイナルファンタジーIV

NDS ◆Square Enix/Matrix◆RPG◆2007年12月20日◆日版 ◆1人◆1Gb◆5980日元◆无对应周边

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

光与暗的水晶传说 情与爱的动人物语

自从1991年在SFC上首次登场以来，《FF IV》已经先后在多个平台上推出了移植或重制版本。这次的NDS版是《FF IV》自诞生以来重制幅度最大的一次，在画面上进行了完全3D化，带给了玩家们全新的视觉体验。在NDS版的包装盒背后，我们能够看到“继《FF III》之后的‘完全重制版系列’第二弹”这样的口号，可以看出厂商有意把重制版的《FF》形成一个系列，这是否意味着《FF V》和《FF VI》即将在不久的将来以第三弹和第四弹的形式在NDS上登场呢？让我们拭目以待吧。



基本操作

*在场景中移动时可以用触控笔触摸下屏来移动角色。

十字键	移动／项目选择
A	决定／对话／调查／搭乘交通工具
B	取消／加速移动／从交通工具降落
X	调出菜单／自动战斗
Y	切换移动时的表示角色／战斗中切换到下位同伴的指令
L	菜单换页／决定／对话／调查／搭乘交通工具
R	菜单换页／战斗中逃跑
START	跳过剧情动画／暂停



菜单画面

按X键可以调出主菜单。当调出菜单时，移动时表示的角色会显示在上屏，他们上方会出现一个对话框，里面反映的是他们当时的心境。在地图画面中按Y键可以切换移动时的表示角色，这样进入菜单后就可以看到不同角色的内心所想，也算是一个不错的贴心小细节吧。



道具（アイテム）：可以在此使用（つかう）或自动整理（せいとん）道具。其中"だいじなもの"为贵重品，一些贵重物品以及能力继承道具等都存放在这一子选项内。按A选定一个道具后再将光标移动到其他道具上按A可以手动排列道具。

魔法（まほう）：可以在这里察看或使用白魔法、黑魔法、召唤魔法和忍术等。按A选定一个魔法后再将光标移动到其他魔法上按A可以手动排列魔法。有些魔法如果在使用时按十字键的左右选择全体对象，就可以对全体同伴发挥作用，这在战斗中同样适用。

装备（そうび）：可以在这里调整角色的装备，"はずす"为卸下装备，"さいきょう"为自动切换至角色的最强装备。

能力（アビリティ）：NDS版新增的选项。可以在这里设定战斗选项、自动战斗时的行动以及可继承能力。

状态（ステータス）：角色状态栏，在这里可以查阅到角色的基本信息。角色各项能力代表的含义见表1

排列（ならびかえ）："たいれつ"为手动排列角色的位置，"チェンジ"为前后列交换。排在后列的角色在战斗中受到的伤害将会比前列的低，但除了弓箭等部分武器外，武器的命中率和攻击力也会相应降低。

设定（コンフィグ）："バトルタイプ"为选择战斗模式，其中"アクティブ"是系列著名的ATB战斗，而选择"ウェイト"的话战斗中选择项目时时间会停止。"バトルスピード"为战斗时时间的流动速度，数字越小时间流动就越快，在BOSS战等高难度战斗中建议把数字调大。"メッセージそくど"为台词表示速度，也是数字越小台词表示速度越快，建议把数字调到最小。

中断（ちゅうだん）：生成中断存档，在标题画面选择后再次进入游戏时存档会自动消失。

存盘（セーブ）：存储游戏，只有在大地图和迷宫中的记录点才能执行此操作。本作一共有3个档位可供存档。

表1 各项能力含义

ちから（力量）	影响角色的物理攻击力。
すばやさ（速度）	影响角色在战斗中行动的先后顺序。
たいりょく（体力）	影响角色的HP。
ちせい（知性）	影响黑魔法、召唤魔法和忍术的发动效果。
せいしん（精神）	影响白魔法的发动效果。
こうげき（攻击）	影响角色攻击敌人时造成的伤害。
めいちゅう（命中）	影响攻击时的命中率。
ぼうぎょ（防御）	影响角色受到伤害的大小。
かいひ（回避）	影响角色回避攻击的几率。
まほうぼうぎょ（魔法防御）	影响角色受到魔法攻击伤害的大小。
まほうかいひ（魔法回避）	影响角色回避魔法攻击的几率。

赛西尔（圣骑士）



战斗简述

ATB战斗

在战斗中，角色状态栏后方有一条ATB槽，当角色的ATB槽蓄满时玩家就可以输入指令。输入指令后，ATB槽会从左向右慢慢变红，当槽全部变红时，角色就会开始行动。根据所选指令的不同，红槽蓄满的速度也不一样。



本作有"ATB"和"等待"两种战斗模式，如果选择ATB的话，那么在战斗中选择指令时时间也会流逝，而如果选择等待模式的话，在战斗中选择道具和魔法时时间会停止。如果是新手建议选择后者，这样才能在使用道具和魔法时不至于乱了阵脚；但如果要体验那种紧张刺激的战斗氛围，则建议选择前者。

遇敌方式

本作的战斗为踩地雷式，进入战斗之后，除了敌我双方同时开始积蓄ATB槽的通常遇敌方式外，

还有另外三种比较特殊的遇敌方式。"先制攻击"为进入战斗时我方同伴的ATB槽已经自动蓄满，可以马上对敌人进行攻击；"ふいうち"为我方遭到敌人先制攻击；"バックアタック"为遭到敌人背后偷袭，此时我方前后列的同伴会替换，因此战斗后要马上选择"チェンジ"把前后列换回来。

自动战斗

在战斗中按X键可以让角色们自动战斗。角色们的行动方式可以在能力子菜单（アビリティ）中的オートコマンド中进行设定。如果要回到手动输入状态，则再按一次X即可。

能力继承系统



这是NDS版中首次加入的系统，也正是这种系统的加入，才使得本作的可研究之处变得更加丰富。游戏中，当同伴离队或者满足某些特定条件之后，就可以得到"能力继承道具"（デカントアイテム），得到之后可以在道具子菜单的"贵重品"一项中进行查看并使用。对某位角色使用能力继承道具之后，该角色就会学会这种技能。一旦学过的技能无法忘记。学会后的技能可以在能力子菜单中进行选择和设定。将可继承技能设定到战斗菜单中去后，在战斗中就可以使用这种技能了，有些技能设定好后会自动发挥效果。关于游戏中一些能力继承道具的具体获得方法，请参见后文的介绍。

地图踏破系统



这也是NDS版中新加入的系统。刚进迷宫时，NDS下屏会显示一张空白地图，地图右下方的数字为踏破率，随着玩家在迷宫中不断行走，地图就会自动更新。当某个场景的踏破率达到100%时，就可以得到该场景的全踏破奖励。如果将游戏中所有地图全部踏破的话，还可以得到额外的能力继承道具。

流浪的取名威

在巴隆城中出现的"取名威"（ネミングウェイ）想必玩过《FF Ⅳ》的玩家都已经很熟悉了。不过在本作中，他的作用将不再是帮角色变更名字。他会在游戏中的世界各地进行流浪，每次见到他时他都会更换自己的名字并改变其作用。有的时候见到他时，他会拜托玩家满足他的请求，满足之后才会继续后面和他的相关剧情。"取名威"的相关事件虽然与游戏的流程无关，但是和游戏中的隐藏要素有关，由于时间有限，其相关研究将在以后为大家献上。



赛西尔(暗黑骑士)

角色特殊指令

赛西尔（セシル）

职业：暗黑骑士／圣骑士

特殊指令

あんこく：在游戏初期职业是暗黑骑士时才能选择的特殊指令，本作中的效果和之前的版本发生了变化。选择之后通常攻击是原来的两倍，但攻击时会损耗自己的体力。

しろまほう：白魔法，转职为圣骑士后才会出现的指令，赛西尔只能习得一些初级的辅助系白魔法。

かばう：转职为圣骑士后才会出现的指令。选择后可以作为肉盾代替我方一名同伴承受敌方的单体物理攻击，如果不选择解除保护（かばわない）的话，效果会一直持续到战斗结束。另外，当队伍中有同伴的体力呈黄色时，赛西尔会自动帮他承受单体物理攻击。

卡因（カイン）

职业：龙骑士

特殊指令

ジャンプ：龙骑士专用指令。发动会跳上高空，再度落地时会对敌人造成两倍于物理攻击的伤害。优点是跳离地面时可以避免成为敌人攻击对象，但相应的，跳离地面时我方发动的辅助魔法及道具也无法对其使用。

罗莎（ローザ）

职业：白魔道士

特殊指令

しろまほう：使用白魔法。

いのり：向天祈祷，可以不消耗 MP 少量回复我方全员的 HP 和 MP，但并不会百分百成功。

ねらう：狙击，选择后物理攻击可以百分百命中敌人。

杨（ヤン）

职业：武僧

特殊指令

ためる：蓄力，下一回合物理攻击力变为原来的两倍。

けり：对敌全体进行飞腿攻击，但攻击力并不高。

がまん：忍耐，可以减轻受到的物理和魔法伤害。

莉迪娅（リディア）

职业：召唤士

特殊指令

しろまほう：幼年时才会出现的指令，可以发动白魔法。

くろまほう：使用黑魔法。

しょうかん：发动大威力的召唤魔法。



泰拉（テラ）

职业：贤者

特殊指令

しろまほう：使用白魔法。

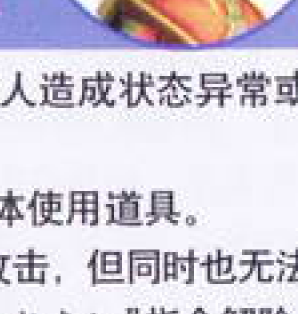
くろまほう：使用黑魔法。

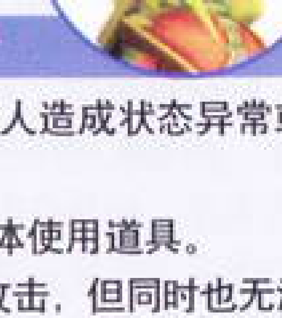
おもいだす：战斗中随机回忆起自己以前曾经学会的魔法，只要 MP 足够就有可能发动一些现阶段无法习得的超强魔法。在试练之山习得メテオ等强力魔法后便不能再用该指令。

基尔巴特（ギルバート）

职业：吟游诗人

特殊指令





うたう：吟唱，发动后可以对敌人造成状态异常或回复我方 HP 等。

くすり：可以一次性对我方全体使用道具。

かくれる：躲藏起来不受敌人攻击，但同时也无法对敌人进行攻击，可以选择“かくれない”指令解除。

帕罗姆（パロム）



职业：黑魔道士

特殊指令

くろまほう：发动黑魔法。

つよがる：知性变为原来的两倍，下一回合发动魔法时效果提高。

ふたりがけ：与波罗姆发动合体魔法，需要两人 MP 同时足够才能发动，并且发动时间较长。







帕罗姆&波罗姆

3DM-SP

波罗姆（ポロム）
职业：白魔道士

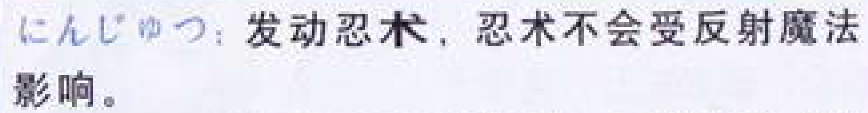


特殊指令

しろまほう：使用白魔法。
うそなき：实用性比以前高的多，发动后可以让敌人的防御力减半。
ふたりがけ：与帕罗姆发动合体魔法，需要两人MP同时足够才能发动，并且发动时间较长。

艾吉（エッジ）
职业：忍者

特殊指令



にんじゅつ：发动忍术，忍术不会受反射魔法影响。
なげる：可以将道具栏中的武器扔出对敌人造成伤害，命中率为百分百。
ぬすむ：盗窃，可以从敌人身上盗取物品。

希德（シド）
职业：技师



特殊指令

しらべる：调查，可以察看敌人的最大HP和弱点。

弗苏亚（フースーヤ）
职业：月之民

特殊指令

しろまほう：发动白魔法。
くろまほう：发动黑魔法。
せいしんは：精神波，徐徐回复我方MP。



流程攻略

巴隆城（バロン城）

飞空艇战队“赤翼”执行完任务，正在向巴隆（バロン）王国返航。虽然任务很顺利地就完成了，但赤翼的队员们似乎并不高兴，因为他们的任务是从手无寸铁的米西迪亚（ミシディア）魔道士手中夺走水晶，这样残害无辜的事情让他们感觉非常内疚。队长赛西尔（セシル）是巴隆王国知名的暗黑骑士，他虽然同样对此次任务抱有疑问，但出于身分的考虑，他并没有将自己心中的想法说出来。赛西尔表示，巴隆王国的繁荣需要水晶，而米西迪亚的魔道士们知道的事情太多了，因此不能让他们活着，并且这是巴隆王国的命令，身为赤翼的一分子只能遵从。在飞空艇即将抵达巴隆的时候，天空中突然出现了魔物。尽管赤翼队员们很快就结束了战斗，但一个疑问也浮上了他们的心头：最近魔物们似乎越来越猖獗了，这究竟预示着什么呢？

回到巴隆城，培根（ベイガン）将赛西尔带入



了城内。赛西尔将水之水晶交给巴隆王，原本他可以一声不吭地等待着国王的赏赐，但是他并没有沉默，而是向国王阐述了自己的疑问。巴隆国王听到之后气急败坏，立刻解除了赛西尔赤翼队长的职位，并交给了他一项新的任务让他赎罪。任务的内容是前去讨伐米斯特（ミスト）山谷附近的幻兽，然后把“火球指环”（ボムのゆびわ）带到米斯特村中。赛西尔的好友、龙骑士团团长卡因（カイン）前来为他辩护，却被国王派去和赛西尔一起执行这次任务，赛西尔对因为自己的事情牵扯到朋友而感到非常内疚。

任务非常紧急，第二天一早就必须马上行动。赛西尔的房间在巴隆城的左侧，在回房休息的途中会见到赛西尔的青梅竹马罗莎（ローザ），她对赛西尔的安危非常担心。在赛西尔的房间前见到了巴隆的飞空艇技师希德（シド），他同样表示最近巴隆国王的举止有些反常，据说国王最近想要制造火力更猛的飞空艇以扩充军力，希德对自己视为生命的飞空艇被沦为侵略的工具感到非常悲哀。

执行任务的前夜，赛西尔怎么也无法入眠，他对着窗外的月色，回想起了以前那个慈祥和蔼并对自己有着养育之恩的巴隆国王，内心久久不能平静。罗莎推开了房门，她非常理解赛西尔此刻的心情，对他进行了鼓励。赛西尔并不是傻瓜，这么多年来罗莎对他抱有怎样的情感他心里非常清楚，不过迫于现在的形式，他却无法接受这份感情。

第二天一早，赛西尔和卡因一起踏上了行程，为了到达米斯特村，他们必须先穿过由幻兽把守的米斯特洞窟。

CHECK POINT

■巴隆城内有些道具可以拿，不过由于剧情需要，在离开巴隆城后就暂时无法再进入了，因此建议回房休息前先回收宝箱。巴隆城1F右侧有3个宝箱，打开墙壁上的开关就可以取得它们。

■回赛西尔房间的途中会遇到“取名威”（ネミングウェイ）。

■巴隆城南边的巴隆城下町的宿屋中有宝箱，获得方式同样是打开墙壁上的开关。另外，镇上还有一些比较难发现的道具，多多调查罐子和树木什么的吧。

米斯特洞窟（ミストの洞窟）

全踏破奖励

ミストの洞窟：ポーション×5

米斯特洞窟位于巴隆城的西北方。一进洞窟会见到“取名威”，不过他此时会化身为“地图威”（マッピングウェイ）并将一张空白的地图交给赛西尔。只要在迷宫中行走，空白地图上就会自动记录走过的地方画出地图，如果将地图完成的话，那么就可以得到奖励。

洞窟的出口在东北方，靠近洞口后会出现选项，选择“はい”就会和BOSSミストドラゴン发生战斗。ミストドラゴン的攻击力不低，有时它会变为浓雾状态，这时候攻击它不但不会对它造成伤害，而且还会遭到威力巨大的反击。因此在它变为浓雾时千万不要碰它，可以趁此时用道具来回复一下体力。

米斯特村（ミストの村）

离开洞窟后走几步就可以来到米斯特村。刚进村子的赛西尔还没有反应过来，“火球指环”就从他身上飞了出来。无数火球怪从指环中飞了出来，村子顿时化为了一片火海。赛西尔这才发现原来自己又成了被巴隆国王利用的刽子手。

在一片废墟中，赛西尔和卡因发现了一名正在不停哭泣的绿发女孩。原来刚才在米斯特洞窟中的幻兽是由她母亲召唤出来的，赛西尔等人打倒了幻兽，女孩母亲的生命也走到了尽头。卡因准备一不做二不休把女孩也杀害了，却被赛西尔阻止。赛西尔实在不忍心向女孩下手，就算违抗巴隆王的命令，他也不想再残害无辜了。女孩见到两人走过来，召唤出了巨大的幻兽向两人袭去，大地开始剧烈晃动。当赛西尔再度醒来时，发现刚才那位绿发少女晕倒在了自己身边，而卡因却不见了踪影。

凯波村（カイポ）

赛西尔准备先找个地方将少女安顿下来。在沙漠中可以发现绿洲之村凯波，赛西尔将少女安顿在宿屋中，让她好好休息。晚上，巴隆王国的将军带着手下闯进了赛西尔的房间，将军表示只要赛西尔将少女交给巴隆国王，那么国王就可以原谅他违背君命的罪行。赛西尔自然不会再上当了，拿起武器击退了这群不素之客。少女见到赛西尔救了自己就原谅了他，她告诉赛西尔自己的名字叫作莉迪娅（リディア），并把自己的幻兽波奇卡（ボーチカ）介绍给了赛西尔。

在凯波村中转一下会从村民口中得知有位从巴隆来的女子由于高热晕倒在了村口，嘴中还不停地呼唤着赛西尔的名字。来到村子右上角的民宅，赛西尔见到了昏迷中的罗莎。此时可以从罗莎处得到能力继承道具“オートポーション”。从旁边的医生处得知，要想让罗莎恢复知觉必须依靠一种被称为“沙漠之光”（さばくのひかり）的幻之宝石，不过这种宝石所在的洞窟被巨大的魔物アントリオン把守着，要想取得并非易事。

CHECK POINT

■在凯波的旅店中发生战斗时，如果先击退3名巴隆士兵的话，后方的将军就会逃走。

■本作中莉迪娅初次加入时的等级和之前的版本发生了变化，不再是1级而是7级。

■能力继承道具在道具子菜单的“贵重品”（だいじなもの）一项中，对角色使用就可以让他们学会能力。

■在罗莎所在的房间中会见到“无职威”（リヴィングウェイ）。

地下水脉

全踏破奖励

B1F 南口：めぐすり ×5
B2F 南侧：どくけし ×5
B3F：テント×3
B2F 北侧：フェニックスのお×3
B1F 北口：エーテル ×1
地下の湖 B2F：ポーション×5
地下の湖 B1F：ゼウスのいかり×3

要去“沙漠之光”所在的洞窟必须穿过凯波村东北方的地下水脉。地下水脉就初期来说是一个比较庞大的迷宫，因此在进入之前要使队伍的战斗能力有所保证。进入地下水脉后往左边前进会遇到贤者泰拉（テラ），他看起来心情似乎不是太好，一问才知道他的女儿安娜（アンナ）被某位吟游诗人的花言巧语所迷惑，跟着吟游诗人一起私奔到达姆希安（ダムシアン）去了。事情还不止这么简单，泰拉预言达姆希安即将大祸临头，所以他无论如何都要穿过地下水脉，前去把自己的女儿给救回来。不

过地下水脉深处的湖泊中有魔物把守，所以泰拉打算借助赛西尔的暗黑剑之力，与他共同对抗魔物。赛西尔自然不会拒绝贤者这样强力的同伴，于是泰拉加入了队伍。

这个迷宫中有两个场景中有隐藏通道，第一个隐藏通道在B1F南口中央的瀑布中，第二个隐藏通道在B2F北侧的西边，通过通道可以取得一些隐藏的宝箱。从B1F北口的出口出去后会来到大地图，如果有需要可以使用帐篷稍作休息。之后继续前进会来到迷宫的另外一部分——地下湖。地下湖的迷宫并不复杂，在深处会见到巨大的章鱼怪オクトマンモス，用雷属性魔法能够轻松战胜它。

达姆希安（ダムシアン）

在大地图上往北前进会见到泰拉提到的达姆希安城，不过正如泰拉所预言的一样，这里即将遭遇灭顶之灾。巴隆王国的飞空艇舰队对达姆希安城进行了狂轰乱炸，赶到城中，发现这里已经失守，到处都能见到士兵们惨不忍睹的尸体。在王城3楼，泰拉见到了自己的女儿安娜，不过此时的她已经奄奄一息。泰拉发现了安娜身边的吟游诗人，准备找他算账，却被一旁的安娜阻止。原来，这位吟游诗人并不像泰拉认为的那样游手好闲，他是达姆希安王国的王子基尔巴特（ギルバート），因为厌倦权力与地位的束缚所以才化身为吟游诗人出现在凯波村。经过安娜的解释，泰拉与基尔巴特之间化解了误会。听基尔巴特说，巴隆王国此次侵略行动的指挥人是一名叫作戈尔贝萨（ゴルベサ）的神秘男子，是赤翼的现任队长。他们是冲着城中的火之水晶来的，一到城里就大开杀戒，基尔巴特的父王和母后都惨遭杀害，而安娜为了保护遭暗算的基尔巴特，为他挡住了致命一箭，所以才成了现在这副样子。由于伤势过于严重，安娜的性命最终还是没能保住，愤怒的泰拉冲出了王城，准备亲自去为女儿报仇。

基尔巴特对安娜的死非常自责，原本就并不坚强的他变得更加脆弱。在莉迪娅和赛西尔的鼓励下，希尔巴特终于振作了起来。听到赛西尔要去寻找"沙漠之光"，他表示自己愿意同行，并把气垫船（ホバー船）借给了赛西尔。





CHECK POINT

■沿着达姆希安城东边的城墙前进可以来到地牢，里面可以发现很多宝箱。其中1F的宝箱要打开右上方的开关后才能取得。

■达姆希安城3F左右两边有分别回复HP和MP的壶，可以适当利用。

安特利昂洞窟（アントリオンの洞窟）

全踏破奖励

B1F：ポーション×5
B2F：フェニックスの尾×3

乘坐气垫船渡过达姆希安城东北方的浅滩可以来到安特利昂洞窟，迷宫的结构并不复杂，配合下屏的地图前进就更容易了。从B2F绕回B1F后可以来到一个小房间，里面除了可以发现几个宝箱外还能找到记录点。来到洞窟的深处，众人见到了地上闪闪发亮的"沙漠之光"。基尔巴特表示，"沙漠之光"其实是アントリオン产下的卵，アントリオン是一种很温驯的魔物，平时不会主动袭击人类。不过正当基尔巴特要伸手去取"沙漠之光"时，アントリオン却疯狂地向他袭去，赛西尔见苗头不对，连忙上前与其展开了战斗。

アントリオン的打法和原来的版本有些区别。当它的眼睛呈白色时，要用魔法或赛西尔的特技暗黑剑攻击它；而当其眼睛呈红色时，则要用物理手段攻击它，否则都会遭到它的反击。战斗胜利之后得到了"沙漠之光"，不过原本温顺的アントリオン又是为何突然会变得如此凶暴的呢？这难道预示着什么？

凯波村（カイポ）

回到凯波村右上方的屋子，对昏迷的罗莎使用"沙漠之光"，强烈的光芒就会把罗莎唤醒。她得知了赛西尔在米斯特村的地震中身亡的传闻，所以一直都在寻找着赛西尔的下落。听罗莎说，袭击达姆希安并抢走火之水晶的戈尔贝萨是巴隆国王叫来顶替赛西尔指挥"赤翼"的，正是他来了之后，巴隆国王的举止才开始反常起来，四处抢夺水晶全都是戈尔贝萨在暗中指示的。现在，水之水晶和火之水晶都已经落入了戈尔贝萨之手，他下一个目标很有可能就是保管在法布尔（ファブール）的风之水晶。既然已经预测到了戈尔贝萨的下一步计划，赛西尔等人准备赶在戈尔贝萨行动之前赶往法布尔保护水晶。尽管罗莎的身体刚刚恢复，但她还是执意要和赛西尔同行，这次赛西尔并没有拒绝她。据悉通往法布尔的霍布斯山（ホブスの山）被厚厚的冰块给

封锁了，罗莎问莉迪娅能否使用火魔法，莉迪娅摇了摇头。

由于天色已晚，众人准备先休息一晚明天一早再赶路。夜里，基尔巴特辗转难眠，他来到河边，回想起了以前与安娜在一起的美好时光。此时，突然有魔物出现在基尔巴特的身后准备偷袭他。在安娜灵魂的鼓励下，基尔巴特解决了魔物并重新树立了生存的勇气。

霍布斯山（ホブスの山）

全踏破奖励

ホブス山 西口：ハイポーション×3
ホブス山 东口：ボムのたましい×3

乘气垫船渡过达姆希安城东边的浅濑，从安特利昂洞窟继续往东就可以来到霍布斯山。在通往山上的必经之路上，众人发现了罗莎所提到的挡路的巨大冰块。由于当初米斯特遭到火球怪的毁灭打击，莉迪娅直到现在都对火焰存在着恐惧，这也是她一直没有学会火魔法的原因。不过在众人的鼓励下，莉迪娅终于抛开了对火的恐惧，学会了火魔法并用火焰融化了挡路的巨大冰块。

霍布斯山西口的北方有两个出口，其中左边的出口可以前往5合目，能够得到一些道具和进行存盘，右边的出口可以通往山顶。在山顶，众人见到了一名被魔物围攻的武僧，情况紧急，马上出手相救吧。此战是与マザーボム的BOSS战，BOSS本身的能力并不强，不过经过一段时间以后，它的身体会进行膨胀并进行倒计时。当倒计时完毕后，マザーボム会爆炸，这个时候我方如果不防御的话，就算满血也很容易会全灭。マザーボム爆炸后会出现6个小火球怪，将它们消灭后战斗就会结束。

救下武僧后，武僧表示自己名叫杨（ヤン），是法布尔的武僧长。原本他带领着其他武僧在山中修行，谁知突然出现了大批魔物，除了他以外的其他人都已经不幸遇难。赛西尔将戈尔贝萨的阴谋以及法布尔的风之水晶有难的消息告诉了杨，杨表示现在在法布尔把守的都是一些没有什么实战经验的武僧，如果戈尔贝萨有意抢夺水晶，那么法布尔很快就会失守。时间不多了，杨加入了队伍，与众人一起迅速赶往法布尔。

法布尔

来到法布尔城中，巴隆的炮火还未蔓延到这里。杨向法布尔国王通报了赛西尔的来意，一开始国王由于赛西尔是巴隆王国的暗黑骑士所以并没有完全相信，在杨和基尔巴特的解释下，国王终于认识到了事情的严重性。可就在此时，巴隆的舰队也已经开始了对法布尔的大举进攻。

由于士兵们实战经验不足，法布尔节节败退，国王受了重伤，赛西尔等人被逼到了保管风之水晶的房间。此时一个熟悉的身影出现在赛西尔面前，在巴隆的士兵中，赛西尔发现了自己昔日的好友卡因。赛西尔刚想感叹卡因还活着，卡因手中的长枪已经向他袭去，此时的卡因，已经与赛西尔站在了敌对面。几个回合交手下来，赛西尔明显不是卡因的对手。正当卡因的枪尖正要刺入赛西尔心脏时，罗莎冲上前来，想要阻止眼前这位昔日好友疯狂的举动。听到了罗莎的呼唤，卡因似乎有了一些触动，放下了手中的武器。一位浑身被铠甲包围的男子冷笑着走上前来，示意卡因把水晶夺走。这位男子正是一直在幕后操纵着巴隆国王的戈尔贝萨。虽然赛西尔和杨等人想要上前攻击他，但实力明显不是一个档次的。水晶最终还是被夺走了，而罗莎也被戈尔贝萨带走了，赛西尔陷入了绝望。

在法布尔的宿屋中，众人简短地商讨了拯救罗莎和夺回水晶的计划。要对抗戈尔贝萨必须依靠飞空艇的力量，但整个大陆却只有巴隆才有飞空艇技术，所以说要想救罗莎必须先去一趟巴隆。虽然巴隆是首屈一指的军事大国，但它并不是毫无软肋，它过于依靠“赤翼”这支空中力量，但海兵部队比较薄弱。在商讨之后，赛西尔等人决定从水路侵入巴隆展开救援行动，在行动之前，他们需要一艘能开往巴隆的大船。

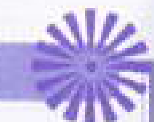
在得知了赛西尔等人的计划后，法布尔国王很慷慨地为他们提供了一艘大船，并且还把暗黑剑デスブリンガー送给了赛西尔。

得到大船后就可以出发前往巴隆了。在临走的时候，杨的老婆杨夫人前来为大家送行，并且把能力继承道具“カウンター”交给了杨。在船上，杨问起了赛西尔到了巴隆以后准备怎么办，赛西尔表示要去见飞空艇技师希德，他一定会帮助大家。



在大船航行的途中，出人意料的事情发生了。大船遭到了大海兽利维亚桑的袭击，莉迪娅和杨掉入了海中，赛西尔在猛烈的冲击下失去了知觉。当赛西尔再度醒来时，发现自己已经被海浪冲到了米西迪亚附近，而同伴们则全都不知去向。

CHECK POINT



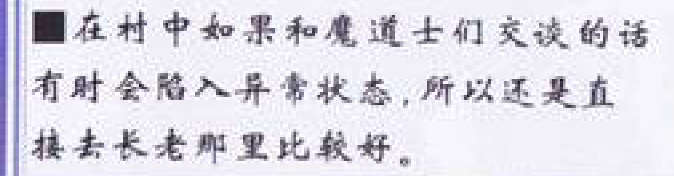
■在城左边的宿屋中可以见到无业者，此时他会化身为“记者威”（ダビングウェイ），与他对话可以观看之前发生过的事件动画。

■法布尔王の间右侧有密道，进去后可以发现3个宝箱。城中左塔的1F也可以找到3个宝箱。

■与法布尔国王对话后选择“はい”就会触发6场连续战斗，战斗只有赛西尔、杨和基尔巴特3人参战。其中有3场的敌人都是“1名巴隆队长＋两名巴隆士兵”的组合，只要先将队长消灭，士兵就会由于失去指挥而乱了阵脚。

米西迪亚（ミシディア）

米西迪亚是一个魔道士之村，由于赛西尔之前曾经在这里开过杀戒，因此村民们对他的态度都不太友好。来到深处的祈祷之馆会见到米西迪亚的长老，赛西尔对自己之前的罪行忏悔过后，长老原谅了他。长老表示，赛西尔如果继续依靠暗黑剑的力量是无法真正打倒邪恶的，反而还会让自己堕入魔道，此时的赛西尔应该抱着一颗善良的心去战斗。长老建议赛西尔前往东边的试练之山完成试练，虽然有不少人曾经慕名去那里挑战，却从没有人能成功回来过。见赛西尔现在只身一人势单力薄，长老派了一对孪生姐弟与他同行。姐姐名叫波罗姆（ポロム），是一位稳重的白魔道士；弟弟名叫帕罗姆（パロム），是个调皮的黑魔道士。别看这对姐弟年纪不大，却拥有着天才的魔法资质。



■在村中如果和魔道士们交谈的话有时会陷入异常状态，所以还是直接去长老那里比较好。



全踏破奖励

入口：どくけし×5
3合目：ハイポーション×3
7合目：エーテル×1
山顶：あかいきば×1

从米西迪亚一路往东就可以来到试练之山。在山上，赛西尔意外地见到了来山上领悟陨石魔法的贤者泰拉，在得知了赛西尔的来意后，泰拉重新加入了队伍。往山顶前进的过程中，众人听到了一些诡异的声音，起初波罗姆还以为是帕罗姆在恶作剧，但其实不然。在山顶，众人遇到了戈尔贝萨派来阻截赛西尔的爪牙，这次的敌人并不是什么泛泛之辈，而是戈尔贝萨手下四天王之一的スカルミリョーネ。虽然这家伙实力了得，而且还采用了从背后偷袭的狡猾手段，但他最终还是没能抵挡住赛西尔前进的步伐。

在圣洁的光辉中，赛西尔听到了一个老者的声音。“我的孩子啊，现在我就把力量传授给你。”这个声音听上去是那样温暖，但赛西尔却怎么也想不起来这个声音的主人是谁。赛西尔终于战胜了过去黑暗嗜血的自己，成功转职成了一名圣骑士，而泰拉也领悟了陨石魔法并回想起了之前遗忘的所有魔法。此时，波罗姆和帕罗姆似乎有什么话想对赛西尔说，不过最后还是没能说出口。

回到米西迪亚，长老看到已经成功战胜了自我的赛西尔，感到非常吃惊。他表示波罗姆和帕罗姆原本其实是他派去监视赛西尔的，这也是之前两姐弟在山顶想要对赛西尔说的话，不过赛西尔并没有对此事耿耿于怀，因为他已经把两姐弟当作了自己值得信赖的同伴。看到赛西尔手中握着的宝剑，长老不禁想起了那个流传已久的传说——

“诞生于龙口之物，飞舞于天际，充满着暗与光的力量，为沉睡的大地带来新的约定。明月被无尽的光辉笼罩，给大地母亲带来无尽的恩惠与慈悲。”

米西迪亚人的使命就是把这个传说代代相传，并等待传说中的光之勇者出现。现在，他们终于等到了，这个人就是赛西尔。长老和泰拉可谓老相识了，在得知泰拉准备用陨石魔法为安娜报仇时，长老提醒他使用陨石魔法有一定的危险性，但报仇心切的泰拉显然已经考虑不了这么多了。长老帮赛西尔等人开通了通往巴隆的捷径“恶魔之路”，这样就可以瞬间转移到巴隆城下町了。尽管波罗姆和帕罗姆已经完成了监视赛西尔的使命，但他们打算继续留在队伍中，和赛西尔一起对抗戈尔贝萨。

罗莎

CHECK POINT

■试练之山下方有陆行鸟之森，里面见到记者达人，这次他会化身为"露营威"（キャンピングウェイ），与他对话会把手头的全部"帐篷"（テント）卖给他，一共300G。此外，陆行鸟之森中的白色陆行鸟可以用来回复MP，黄色的陆行鸟抓住后则能用来代步。

■在山顶过桥时会与BOSSスカルミリョーネ发生两次战斗。第一次时他会召唤出4名スカルナント，建议先将4名杂兵解决后再干掉他。过桥后会与其发生第二次战斗，由于是被偷袭，队形会颠倒，因此可以事先故意把队伍的队形颠倒，这样遭到偷袭后就不会手忙脚乱了。スカルミリョーネ的弱点属性是火，让帕罗姆使用"つよがる"蓄力后再发动高级火魔法就能对其造成巨大伤害。

■在山顶与另一个暗黑的赛西尔战斗时不要攻击他，只需一味地防御和回复，一定回合后就会发生剧情转职成圣骑士。赛西尔转职后的等级为1，而且身上没有防具，这一点要特别注意。在米西迪亚的防具屋可以购买到一些圣骑士的专用防具。

■回米西迪亚和长老对话后到村子右边的恶魔之路（デビルロード）就可以转移到巴隆。

巴隆（バロンの町）

通过恶魔之路瞬间转移到了巴隆城下町，听镇上的人说，最近巴隆的军队中来了一位实力非常了得的武僧。来到宿屋2楼的酒场，赛西尔见到了失散已久的杨，如今的他已经成为了巴隆近卫队中的一员。见到赛西尔后，杨不仅没有与他叙旧，反而命令身边的士兵们把赛西尔拿下。经过赛西尔的反复劝诱（外加一顿拳打脚踢？），杨终于恢复了神智。原来自从上次遇到海难后他便失去了记忆，所以才会被巴隆所利用。杨表示莉迪娅当时被利维亚桑吞食了，基尔巴特则不知了去向，当听说赛西尔等人要进入城中见希德时，杨重新加入了队伍，并把自己作为近卫兵时得到的"巴隆的钥匙"（バロンのカギ）交给了他。

利用钥匙打开镇西边锁住的门，之后就可以通过底下水路潜入巴隆城了。

古老水路（昔の水路）

全踏破奖励
B4F：ハイポーション× 3
B3F：エーテル× 1
B2F：ばんのうやく× 4

水路的B3F中有很多暗道，注意寻找。B1F左边的房间进去可以发现存盘点，该房间右边的暗道进入后可以取得"古代之剑"（こだいのつるぎ）。

巴隆城（バロン城）

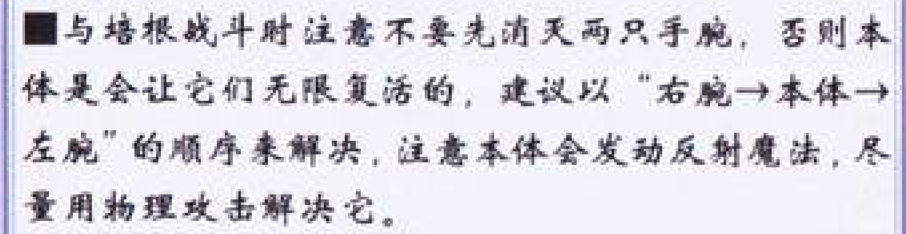
通过地下水路成功潜入了巴隆城。在城中，赛西尔见到了自称来解救希德的培根，尽管赛西尔相信了他，但他身上的臭味却骗不过波罗姆和帕罗姆的鼻子——那种只有魔物才会有的臭味。

在解决掉培根后，赛西尔等人见到了巴隆国王，不过这所谓的国王也是戈尔贝萨四天王之一的カイナッツォ所伪装的。尽管与カイナッツォ的战斗异常艰难，但众人还是以不屈的意志战胜了他。取得了胜利之后希德赶到，在他得知了罗莎被戈尔贝萨俘虏之后，他准备把新开发的飞空艇无偿送给赛西尔，让他去拯救罗莎。正当希德带着赛西尔等人去取飞空艇时，令人意想不到的事情又发生了。刚刚被赛西尔等人打倒的カイナッツォ阴魂不散地发动了法术，让过道两边的墙壁不断向中间挤压，而出口的门也紧闭着无法打开。眼看着众人即将遇难，波罗姆和帕罗姆互相使了个眼色，他们来到墙边发动了石化魔法将自己变为了石头人，以此顶住了不断靠近的墙壁。赛西尔等人得救了，但波罗姆和帕罗姆却变成了两具石像，就算泰拉发动异常状态回复魔法也没有办法让他们复元。怀着沉痛的心情，赛西尔等人坐上了飞空艇。正当他们准备启航时，迎面来了一艘挂着白旗的飞空艇。卡因站在甲板上，表示自己愿意交出罗莎，不过条件是赛西尔帮他找到土之水晶并把水晶交给他。

CHECK POINT

■用"巴隆的钥匙"可以打开上方武器屋的门，进去后可以见到山师，这次他化身为了"诗人威"（ジャミングウェイ），与其对话可以欣赏游戏中的BGM。另外柜台后面有两个宝箱，利用房间右下角的隐藏通道就可以取得，里面是"ゼウスのいかり"和2000G。





■与培根战斗时注意不要先消灭两只手腕，否则本体是会让它们无限复活的，建议以“右腕→本体→左腕”的顺序来解决，注意本体会发动反射魔法，尽量用物理攻击解决它。

■カイナッツォ是一个非常讨厌的BOSS，他会使用各种异常状态的魔法，包括缓慢、睡眠等等。注意当他身边聚集水纹的时候，就代表他要发动大招津波（つなみ）了，这个时候一定要选择防御，否则非死即重伤。当他HP降低到一定程度后，他就会缩进壳里，这个时候他会回复HP，一般不会主动攻击我方，我方可以趁机来回复。他的弱点属性是雷，因此泰拉和帕罗姆的雷属性魔法是战胜他的利器。

■得到飞空艇后就可以前往世界各地了，有些地方虽然没有剧情发生，但是可以提前买到一些不错的装备。

特洛伊亚（トロイア）

土之水晶在位于巴隆西北方的特洛伊亚，虽然赛西尔并不想把水晶交给卡因，但为了救罗莎，他也只能照卡因的吩咐做了。来到特洛伊亚城中，听那里的神官们说，土之水晶被住在东北小岛上的暗之妖精给抢走了，妖精因为害怕金属武器，所以在自己居住的洞窟中布下了磁场，任何金属系的武器都无法带去洞中。如果赛西尔能够把水晶取回来，她们就答应把水晶借给赛西尔。

在特洛伊亚城西边中，赛西尔遇见了正在此修养的基尔巴特。在得知了赛西尔的遭遇后，他把“传音草”（ひそひそう）交给了他，并说这在与暗之妖精的战斗中一定会有用。

CHECK POINT

■在特洛伊亚城下可可以见到山师，这时他会变成“轻浮威”（Wブキングウェイ）。这次他同时约了两个女人，因为怕穿帮所以他请求赛西尔去酒场和那里工作的女性对话以拖延时间。来到酒场，和柜台中的女子对话就可以发生剧情。帮轻浮者搞定感情问题之后，他会将自己的CD交给陆行鸟森林中他的朋友。以后只要在陆行鸟森林的草堆等地方使用“ギサールのやさい”召唤出胖陆行鸟就可以欣赏音乐了。





磁力洞窟

全踏破奖励

B1F：	エーテル×1
B2F：	バンパイアのきば×3
B3F：	せいじゃくのかね×3
B4F：	エーテルドライ×1

借助于黑色陆行鸟的力量，众人来到了磁力洞窟。一进洞窟，由于磁场的作用，装备着金属武器的众人寸步难行，没办法，只能把金属装备暂时卸下来了。在洞窟的深处，赛西尔等人见到了抢走了水晶的暗之妖精，不过因为没法装备强力的武器，赛西尔等人根本难以动到它一根汗毛。就在众人绝望之际，基尔巴特弹奏的乐曲通过传音草传到了大家的耳朵里，妖精听到音乐，连忙痛苦地捂住了耳朵，而他布下的磁场也在此时失去了效果。赛西尔等人趁机重新装备好了剑与铠甲，这一次，他们成功了。

带着水晶回到特洛伊亚，神官们也履行了之前的诺言，慷慨地把水晶借给了赛西尔。不过此时，城外传来了卡因的声音。消息灵通的卡因得知赛西尔得到了水晶，让他坐上外面的飞空艇，表示要带他去见罗莎。

CHECK POINT

■要前往磁力洞窟必须先从特洛伊亚徒步北行去陆行鸟之森捕捉一只黑色陆行鸟代步。进入洞窟后卸下所有金属武器，不过杨的爪子、希德的锤子以及杖等是不会受到磁场影响的。

■与暗之妖精的BOSS战一开始我方没有还手余地，必须等到发生基尔巴特的剧情后才可以重新装备全属武器与之公平较量。

■在拿回了水晶后去特洛伊亚的医务室和基尔巴特对话可以得到能力继承道具。此外，城中地下宝物库的宝箱此时也都可以取得了。

佐特塔（ゾットの塔）

全踏破奖励

1F：ゼウスのいかり×5
2F：かみがみのいかり×3
3F：あおいきば×1
4F：エリクサー×1
5F：どうのすなどけい×3

卡因把赛西尔带到了一座高耸的巨塔，表示罗莎就被关在塔顶，只有赛西尔亲自登上塔顶他才肯交出罗莎。当赛西尔千辛万苦登上塔顶并将水晶交给戈尔贝萨时，戈尔贝萨却装得根本不知道这是怎么一回事一样，不愿放人。愤怒的泰拉再也抑制不住心中的怒火，他耗尽自己所有的精力发动了陨石魔法向戈尔贝萨袭去。尽管戈尔贝萨受到了伤害，但泰拉的牺牲并没有能够将其置于死地。由于戈尔贝萨遭到了陨石魔法的打击，之前他给卡因的心理暗示也因此解除了，卡因重新恢复了以往的知觉，并带着赛西尔救下了罗莎。看到罗莎并没有什么大碍，赛西尔与她紧紧拥抱在了一起。一旁的卡因把头扭了过去，他一直深爱着罗莎，但罗莎的眼里却只有赛西尔。

准备离开塔的时候，四天王之一的バルバリシア挡在了众人面前。虽然众人合力战胜了她，但佐特塔也因此受到了巨大的震动而摇摇欲坠。关键时刻，罗莎用转移魔法帮众人脱离了险境。

听卡因说，目前戈尔贝萨得到的只不过是地面上的4块水晶，还有4块保管在地下世界的暗之水晶他还没能得到，只要抢在他之前取得这4块暗之水晶，就可以粉碎他利用水晶之力打开通往月球之路的美梦。卡因将“岩浆之石”（マグマのいし）交给了众人，只要将它投入亚伽尔特村（アガルトの村）中央的井口，就可以前往地下世界。



CHECK POINT

■在佐特塔5楼会遇到梅嘉斯三姐妹，姐妹会对マグ施展反射魔法，然后利用她作为跳板来攻击我方，因此要率先将マグ消灭掉，建议按照“マグ→ドグ→ラグ”的顺序将她们依次打倒。

■泰拉离队之后，调查地上的发光点可以得到他留下的能力继承道具。

■与BOSSバルバリシア战斗时，其防护罩可以用卡因的特殊指令“跳跃”来打破，总的来说并不难对付。

■亚伽尔特村在巴隆的南方，对中央的井口使用“岩浆之石”后大地图上会出现洞口，坐飞空艇就可以前往地下。注意来到地下后，要到后面发生剧情才能离开。

矮人城（ドワーフの城）

来到地下世界，没想到戈尔贝萨已经派遣“赤翼”展开了暗之水晶的掠夺行动。矮人的战车部队和“赤翼”的飞空艇舰队展开了激烈的抗争，希德的飞空艇在枪林弹雨中被迫降到了地面。

矮人城就在迫降地点附近，来到城中，听矮人城的国王吉奥特（ジオット）说，4块暗之水晶中已经有两块落入了戈尔贝萨之手。矮人族的水晶就保管在后方的水晶之间中，所以暂时还没有被抢走，但如果要和戈尔贝萨的空中部队打持久战，矮人族的战车部队显然非常吃亏。吉奥特请求赛西尔用飞空艇来帮助矮人族渡过难关，但希德的飞空艇如果不经过改造，是没有办法承受地下世界的异常灼热的。为了替飞空艇搭载更为强劲的装备，希德独自返回地上世界去寻找秘银来为飞空艇强化装甲。

就在交谈的时候，众人突然发现王座后面似乎有人在偷听，原来是戈尔贝萨派来的人偶。在解决掉人偶后，戈尔贝萨竟然亲自出马来抢夺水晶。他表示只要自己收集到了所有光与暗的水晶，就可以打开通往月球的道路，在月球上有着远远超越人类知识范围的力量。戈尔贝萨说着，召唤出了巨大的黑龙向赛西尔等人袭去，同伴们纷纷倒下，眼看着黑龙就要将赛西尔吞噬，突然，一条巨大的雾龙迅速飞来，与黑龙厮杀在了一起。赛西尔一眼就认出了那条雾龙，它正是当时自己在米斯特洞窟中击倒的那条，而现在召唤出这条龙的主人，竟是已经失散多时的莉迪娅。自从被利维亚桑吞食之后，莉迪娅被带到了幻界并和幻兽们成了好朋友，虽然此时的她已经不能再使用白魔法了，但召唤术和黑魔法却使用得更加得心应手了。由于幻界的时间流逝比人间快得多，所以此时的莉迪娅已经不在是小女孩的模样，而是一位亭亭玉立的大姑娘了。

在莉迪娅的帮助下，赛西尔成功打倒了戈尔贝萨，但这次却依然没能将他斩草除根。由于众人疏忽，矮人族的水晶最后还是被戈尔贝萨所抢走了。听

吉奥特说，最后一块暗之水晶在西南方的封印洞窟中，戈尔贝萨的下一个目标无疑是那里。不入虎穴焉得虎子，在吉奥特的提议下，众人准备趁戈尔贝萨前去抢夺最后一块水晶时的间隙，潜入其老巢巴比尔塔把之前被他抢走的7块水晶给夺回来。在得到了能力继承道具“ひきつける”后，赛西尔等人立刻展开了行动。

CHECK POINT

■人偶カルコブリーナ一共有6只，尽量争取在它们合体前把它们全部解决。

■与戈尔贝萨战斗时一开始会强制失败，之后莉迪娅会加入队伍。由于除了赛西尔和莉迪娅外的其他同伴都会强制战斗不能，因此莉迪娅加入后的第一件事情就是赶紧让同伴们复活。

■打倒戈尔贝萨之后，矮人城里很多之前原本不能去的地方都可以去了。通过矮人城右边的武器店和防具店中间的隐蔽通道可以来到隐藏房间“开发室”，从中可以了解到游戏开发的一些趣闻。

■矮人城的B1F的某处使用“ギサールのやさい”可以召唤出胖陆行鸟。

巴比尔塔（バブイルの塔）

全踏破奖励

B13F：なんきょくのかぜ×5
B12F：ほっきょくのかぜ×3
B11F：しろいきば×1
B10F：ハイポーション×5
B9F：ばんのうやく×5

从矮人城的地下出口一路北行可以来到巴比尔塔。在战车部队的掩护下，赛西尔等人成功潜入了塔内。来到塔中，众人却发现水晶已经被四天王之一的ルビカンテ转移到了巴比尔塔的地面部分。等待众人的是一个叫作鲁加伊艾（ルゲイエ）博士的科学怪人，在被众人打败之后，他竟企图用自己研发的巨炮将矮人城夷为平地。为了顾全大局，杨独自一人阻止了巨炮的发射，看着又一个同伴离去，赛西尔等人均悲痛不已。

众人回到出口准备逃离巴比尔塔，但塔中发生的骚动却惊动了“赤翼”。关键时刻，希德开着飞空艇赶来救下了众人，尽管他的飞空艇已经经过了改造，但在速度上却还是比不上“赤翼”的新型战舰。眼看着就要被“赤翼”追上，希德挺身而出，他嘱托赛西尔前往巴隆城寻找其弟子改造飞空艇，之后奋不顾身地跳下了飞空艇，并引爆了炸弹来为赛西尔等人赢取逃走的时间。

按照希德的嘱托来到巴隆城右侧找到其得意门徒后，飞空艇得到了改造，之后就能够与气垫船合体了。这样就可以通过艾布拉那洞窟（エブラーナの洞窟）前往巴比尔塔的地上部分去寻找7块水晶了。

CHECK POINT

■巴比尔塔B8F、B7F的踏破率目前还无法100%。

■在巴比尔塔中会与鲁加伊艾博士发生战斗，与他的战斗一共要进行两场。第一场时他会召唤出机器人バルナバ，战斗不难，不过要注意的是如果先打倒博士，那机器人就会自爆，如果先打倒机器人，博士则会和机器人合体，因此要争取在同一回合内将他们解决。真正困难的是第二场战斗，一开始，博士就会“リバースガス”使我方陷入颠倒状态。这种状态下如果对我方或BOSS使用回复魔法反而会扣血，而攻击我方或BOSS则会加血，这种状态下无法让同伴复活。所以在这场战斗中建议不要轻易使用全体回复魔法，因为BOSS会经常发动颠倒状态，我方无法算准正常和颠倒的时机，所以有时反而会被自己发动的全体回复魔法弄到全灭。要战胜他除了要稳扎稳打之外，对能力也是有要求的，最好把所有成员的等级都提高到40级以上。

■战胜博士后得到鲁加伊艾的钥匙（ルゲイエのかぎ），用它可以打开B9F中央之前无法打开的门，进去之后发生剧情，杨离队，之后回到入口处会继续发生剧情。

■飞空艇改造完毕后，只要在气垫船上方按动A键就可以将它吊起或放下。利用气垫船渡过地图西南方艾布拉那城旁的浅滩前往艾布拉那洞窟。

艾布拉那洞窟（エブラーナの洞窟）

全踏破奖励

B1F：バッカスのさけ×3
抜け道1：エルメスのくつ×3
抜け道2：スケープドル×3



游侠杂志&3DM-SMY

洞窟的B2F中有宿屋可以利用，抜け道2场景右下方的房间里有存盘点，该房间右侧的暗道中可以得到“吸血剑”（ブラッドソード）。在洞窟出口处，众人发现了正在与四天王之一的ルビカンテ搏斗的艾布拉那王子艾吉（エッジ），不过他显然不是ルビカンテ的对手。在艾吉的帮助下，赛西尔等人顺利潜入了巴比尔塔的地上部分。

巴比尔塔（バブイルの塔）

全踏破奖励

B1F：	ボムのかけら×5
B2F：	ボムのみぎうで×3
B3F：	あかいきば×1
B4F：	エクスポーション×3
B5F：	エリクサー×1
B7F：	エリクサー×1
B8F：	エーテル×2

塔内的地形并不复杂。经过B5F时，艾吉见到了自己父母的亡灵，在艾吉的不停劝说下，他的父母得以安心升天。之后就是与ルビカンテ的对决了，由于有了赛西尔等强力同伴的支持，艾吉终于取得了胜利。

被夺走的7颗水晶就在里面房间中，赛西尔走上前去，准备伸手拿回水晶，谁知却中了圈套。地面突然裂开了一个口子，赛西尔等人掉到了塔的下层。沿着道路一直前进，之前没法走遍的BF7和BF8现在都可以走遍了。来到B8F，众人意外地见到了戈尔贝萨军的新型飞空艇，戈尔贝萨利用卑鄙的手法那么多次抢走了水晶，现在有一艘新型的飞空艇就停在赛西尔等人的眼前，不把它开走就有点说不过去了吧。艾吉非常喜欢这艘飞空艇，擅自给它起了个名字叫作雄鹰号（ファルコン）。

坐着雄鹰号回到矮人城，把夺回水晶失败的事情告诉给了国王吉奥特。吉奥特并没有责怪大家，他说如果没有猜错的话，现在戈尔贝萨应该正在筹划着去封印洞窟夺取最后一块暗之水晶，因此如果能够赶在他前面得到水晶的话，那事情应该还有救。吉奥特让自己的女儿露卡把首饰（ルカのくびかざり）送给了赛西尔，利用首饰就可以进入封印洞窟内部。在城中B1F的救护室中，赛西尔见到了大难不死的希德，这家伙虽然受伤卧床，但是人却精神得很。希德帮大家改造了雄鹰号，这么一来雄鹰号就可以在岩浆上空进行飞翔了，这样就可以飞往封印洞窟。另外，此时还可以从希德处得到能力继承道具。



CHECK POINT

■与艾吉父母的战斗属于剧情战，一定回合之后就会自动结束。紧接着的就是与BOSSルビカンテ的战斗。ルビカンテ是一个比较特别的BOSS，当他的披风张开的时候，弱点属性是水与冰，而当他把披风卷起来的时候，使用火、冰和水属性攻击他则反而会帮他加血。他最恐怖的必杀技为全体攻击的“かえんりゅう”，会在披风张开的时候发动，因此当他张开披风的时候一定要注意防御和回复。

封印洞窟

全踏破奖励

B1F：	だいちのドラム×3
B2F：	あかいきば×3
B3F上层：	あおいきば×3
B3F下层：	あおいきば×2
B4F：	しろいきば×3
B5F：	ラストエリクサー×1

乘坐飞空艇来到地下世界西南的封印洞窟，利用露卡的首饰进入洞中。这个迷宫中有很多房间的房门调查后都会与アサルトドアー发生战斗。アサルトドアー会锁定我方一名成员，然后对其发动必定即死的攻击，很是讨厌。不过要战胜它其实是非常简单的，当其锁定好我方一名同伴后，立刻让罗莎对那名同伴使用反射魔法（リフレク），这样即死攻击就会反射回アサルトドアー身上，轻松将其搞定。

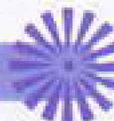
在洞窟深处的房间中，赛西尔等人得到了最后一颗暗之水晶，正当大家感叹着胜利不费吹灰之力准备打道回府时，房间的门突然向他们袭来。事情果然没有那么简单，与经典BOSSデモンズウォール开战吧。デモンズウォール又是一个比较难缠的BOSS。战斗开始后，它就会不断向我方靠近，当其来到我方身边时，就会发动使我方单体即死的必杀技“クラッシュダウン”。因此一进入战斗最好就马上对其使用“スロウ”减慢其行动速度，然后让我方全体成员处于快速（ヘイスト）状态之下，使用最猛的火力攻击它。如果被它靠近了也不要太过惊慌，它的即死魔法都是针对单体的，当队伍中有同伴战斗不能时马上使用道具或魔法让其复活还是能够赶上的，如果速度够快，就算不断“死亡→复活

一死亡一复活”这样循环下去也还是可以打倒它的。

好不容易脱离了险境，回到洞口时，卡因突然又受到了戈尔贝萨的精神暗示，再次成为了敌人并夺走了水晶。就这样，戈尔贝萨又利用卑鄙的手法坐收了渔翁之利。

回到矮人城，很遗憾，这次又没能将好消息带给吉奥特。戈尔贝萨已经集齐了所有水晶，他即将利用水晶之力登上月球，摄取前所未有的巨大力量。为了阻止他的野望，吉奥特建议赛西尔前往米西迪亚，复活传说中的魔导船登上月球！不过由于当时希德在地洞口引爆了炸弹，地洞被堵了起来，现在没法回地面。好在希德帮大家重新改造了飞空艇，在飞空艇前加了钻子，这样就可以钻开底层回到地上的世界了。

CHECK POINT



■飞空艇加了钻子之后，在地下世界的右上角的洞口上方按B键就可以回到地面。

■剧情进行到这里时，前往米西迪亚就可以召唤出魔导船飞往月球，不过在此之前，我们可以先去几个与剧情无关的迷宫进行探索，收一些隐藏的召唤兽与武器。

风精灵洞窟（シルフの洞窟）

全踏破奖励

B1F：ぎんのリンゴ×1
B2F：ぎんのリンゴ×1
B3F：ぎんのリンゴ×1

风精灵洞窟位于地下世界左上角，这里和流程的推进无关。洞中有很多地踩上去会损失我方的HP，因此要使用罗莎的魔法“レビテト”使我方处于浮游状态。在洞窟深处的风精灵之家中会遇到杨，他并没有死，而是受到了重伤，正在这里接受风精灵们的照料进行养伤。见过他后回到地上的法布尔城，在城中与杨夫人对话可以得到“爱的平底锅”（あいのフライパン）。回到杨处，对其使用平底锅就可以让他康复，莉迪娅可以习得新的召唤兽“シルフ”并从杨处得到能力继承道具，之后再把平底锅还给



杨夫人就可以得到艾吉的最强投掷武器“菜刀”（ほうちょう）。需要注意的是，与杨相关的剧情都是有时间限制的，如果到弗苏亚加入之后再来的话，就会发现杨已经自己养好了伤，他和杨夫人的剧情就无法触发了。不过这种情况下如果和风精灵对话，可以直接习得“シルフ”。

幻兽洞窟

全踏破奖励

B1F：ソーマのしずく×1
B2F：ソーマのしずく×1
B3F：ソーマのしずく×1

同样是一个和流程无关的迷宫，它的位置在地下世界的左侧。地面上有很多减少HP的地方，罗莎的“レビテト”同样会派上用场。穿过幻兽洞窟来到幻兽之町，在图书馆的地下会见到幻兽王和幻兽王妃。与王妃对话会召唤兽アスラ进行战斗，アスラ会对自己使用回复魔法和复活魔法等，其实只要先对它使用一个反射魔法，这样它的这些魔法效果就会全部反射到我方同伴身上，要打败它非常轻松，获得胜利之后莉迪娅就可以召唤アスラ了。

战胜王妃之后与幻兽王对话会与リヴァイアサン进行战斗。リヴァイアサン的行动非常模式化，会按照“おおつなみ（全体）→ブリザラ（全体）→ブリザラ（单体）→ブリザガ（全体）”的顺序反复进行攻击，其中威胁最大的是“おおつなみ”，抓准它的套路之后，当它发动“おおつなみ”时进行防御，这样就能把损伤减到最小。获得胜利之后莉迪娅就可以召唤リヴァイアサン了。习得リヴァイアサン后，在巴隆王城东侧地下与巴隆王对话会进行和召唤兽オーディン的战斗，胜利后莉迪娅可以学会对杂兵一击必杀的召唤魔法オーディン，与オーディン的战斗中可以偷到能力继承道具“あんこく”。

幻兽之町下层左上的屋子是波奇卡的家，幻兽之町上层的宝箱中有“老鼠尾巴”（ネズミのしっぽ），将它交给地上世界アダマン岛洞窟（在地图右边，需要用气垫船才能到达）的尾巴收集者可以换得珍贵道具“アダマンタイト”，把“アダマンタイト”交给地下世界“ククロの家”的ククロ，当剧情发展到魔导船出现之后再回来就可以得到赛西尔的强力武器“石中剑”（エクスカリバー）。

月之地下通道（月の地下通路）

全踏破奖励

月の地下通路西：アラーム×3
月の地下通路东：アラーム×3

来到米西迪亚，长老早已等候多时，他与魔道士们一起召唤出了大洋中的魔导船。来到月球之后，

话梅会@3DM SMY

将船停在左上方的水晶建筑附近，之后穿过月之地下通道来到了月之民之馆。

在馆中，赛西尔等人见到了月之民的后裔弗苏亚（フースーヤ）。在很久以前，火星与木星之间的某颗星球面临着灭绝的危机，在危机中存活下来的居民坐船来到了人类居住的蓝色星球。由于那些居民仍处于进化阶段，所以他们就创造出了另一个月亮，在那里陷入了长眠，这些居民就是所谓的月之民。但是，其中有一个叫作泽姆斯（ゼムス）的月之民却厌倦这种死气沉沉的生活，他想要烧毁蓝色星球上的一切，把大地据为己有。得知这一切的弗苏亚把泽姆斯封印了起来，但在长久的沉眠中，泽姆斯的思想却得到了不断强化，他的思念指示着地球上的邪恶之力不断收集能量之源水晶，为的就是有一天能够利用巴比尔塔上的异次元转移装置让巴比尔巨人降临到蓝色星球，将其毁灭。尽管月之民中出现了泽姆斯这样的败类，但大多数月之民却都拥有着一颗善良的心灵。弗苏亚的弟弟克鲁亚非常憧憬蔚蓝星球上的一切，他创造了魔导船来到了蓝色星球，并带给了人类恶魔之路和飞空艇技术，之后更与人类女子坠入爱河，产下了一对孪生兄弟，其中的弟弟就是赛西尔。赛西尔在试练之山时听到的声音就来自于克鲁亚的灵魂，为了阻止泽姆斯，克鲁亚把力量传授给了赛西尔。如今，泽姆斯已经收集齐了所有的水晶，巴比尔巨人也已经降落到了地面，开始对人们居住的星球进行毁灭性打击。时间不多了，弗苏亚加入了队伍，准备与赛西尔等人一起侵入巨人体内一举破坏泽姆斯的阴谋。

CHECK POINT

■在魔导船上调查水晶可以往来于月球和地面之间，调查船上方的操作装置可以开船，调查船中央的装置可以进行回复。船的右下方有胖陆行鸟。

■在月球的南方可以发现ハミングウエイ之馆，调查馆中右上的发光点可以得到能力继承道具“レベルハント”。

■月之民之馆的左边可以回复HP和异常状态，右边能够回复MP。

巴比尔巨人（バブイルの巨人）

全踏破奖励

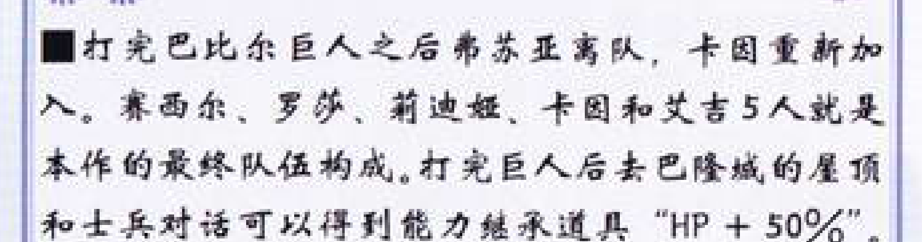
巨人の首：エクスポーション×3
巨人の胸：ばんのうやく×5
巨人の腹：エーテルドライ×1
巨人内部の通路：エリクサー×1

进入巨人的身体之后沿着道路一直前进，迷宫并不复杂，还是很好走的。在存盘点附近有商人出售道具，如果道具紧缺的话可以利用。继续前进就是BOSS战了。这次是与戈尔贝萨四天王的连续作战，他们的攻击手段和之前是一样的，因此以前的战法还是适用的。由于战斗是连续进行的，因此HP的回复非常重要，要经常使HP保持在一个较高的水平之上，免得前功尽弃。

打完四天王之后建议先回去存一下盘，因为之后继续前进会与巨人的制御装置进行战斗。这场战斗同样很让人伤脑筋，如果能力不够的话会非常吃力。敌人是3个球，其中左边小球发动的“透过レーザー”威力非常恐怖，一般来说我方挨到两下后就会全灭，因此要将其率先击破。推荐的攻击方法是莉迪娅的雷属性召唤兽ラムウ，可以给左边的小球和中间的大球造成巨大伤害。击破左边的小球后，另外两个球就毫无威胁可言了，用物理攻击解决吧。

破坏了制御装置后，泽姆斯的爪牙戈尔贝萨又出现了。在弗苏亚的引导下，戈尔贝萨终于回想起了自己的真实身分——克鲁亚的另一个儿子，也就是赛西尔的亲哥哥。得知自己一直都被泽姆斯所利用的戈尔贝萨决定要和弗苏亚一起和泽姆斯来个了断。由于戈尔贝萨恢复了原本的意识，他对卡因的暗示也已经失效，卡因重新回到了队伍中。此时会发生一段NDS版中新加的剧情，讲述的是戈尔贝萨和赛西尔小时候的事情。在他们小的时候，他们的父亲克鲁亚被厌恶月球技术的人类所杀害，而他们的母亲也在生下赛西尔后不久就死去了。年幼的戈尔贝萨受到泽姆斯的蛊惑，将这一切都归咎于赛西尔的诞生，因此把还是婴儿的赛西尔扔在了巴隆的郊外。巴隆国王发现了被抛弃的赛西尔后，将他带回了王宫，将他抚养成人。





CHECK POINT

■打完巴比尔巨人之后弗苏亚离队，卡因重新加入。赛西尔、罗莎、莉迪娅、卡因和艾吉5人就是本作的最终队伍构成。打完巨人后去巴隆城的屋顶和士兵对话可以得到能力继承道具“HP＋50%”。

幻兽神洞窟

全踏破奖励

B1F：きんのリンゴ×1
B2F：きんのリンゴ×1
B3F：きんのリンゴ×1

这又是一个与剧情流程无关的迷宫，它的位置在月球西部。在洞窟的B2F和B3F，会先后与ベヒーモス发生强制战斗。ベヒーモス通常都只会用单体物理攻击来攻击我方，不过它的物理攻击力非常高。当其受到我方的物理攻击时后，会用单体物理攻击进行反击；而当受到魔法攻击时，则会用令我方全体处于濒死状态的“ミールストーム”来进行反击。因此对付他还是用物理攻击慢慢磨比较保险。

在洞窟最深处会与经典召唤兽バハムート进行战斗。它的实力比想象中的要低很多，主要攻击手段是当其倒数到0时发动全体魔法メガフレア，因此只要注意防御即可轻松取胜。获胜后莉迪娅学会召唤魔法バハムート。

月之地下溪谷（月の地下溪谷）

全踏破奖励

B1F：ハイポーション×10
B2F：エーテル×5
B3F：エクスポーション×5
B4F：エーテルドライ×3
B5F：アラーム×3
B6F：エリクサー×1
B7F：クアールのひげ×3
B8F：きんのすなどけい×3
B9F：ひかりのカーテン×3
B10F：ほしのすな×3
B11F：つきのカーテン×3

来到泽姆斯的老巢月之溪谷，戈尔贝萨和弗苏亚已经先行赶到，并发动联合陨石魔法成功破坏了泽姆斯的肉体。但泽姆斯并没有想像中那么好对付，虽然肉体已经毁灭，但他的怨念却依然在不断扩大，从而衍生出一个完全暗黑的物质“泽洛姆斯”（ゼロムス），就连戈尔贝萨和弗苏亚联手发动陨石魔法都无法撼动它分毫。

由于泽洛姆斯总是不露出真身，赛西尔等人的攻击对他根本没有作用。面对这样的强敌，赛西尔和同伴们手足无措并纷纷倒下。就在这时，地面上的同伴们为赛西尔等人传来了祈祷之声，原本被戈尔贝萨抢走的水晶突然发出耀眼的光芒，在光芒的照射下，泽洛姆斯的真身终于暴露在大家面前。在同伴们的鼓励下，赛西尔的利剑终于贯穿了泽洛姆斯的身体，泽洛姆斯被消灭了，但在消失前它还阴魂不散地扬言只要心有邪念，黑暗就永远不会消亡。不过，就算有黑暗存在那又怎样呢？世界上的万物本来就存在着光与暗两个对立面，只要有黑暗存在的地方，光明也一定会如影随形。

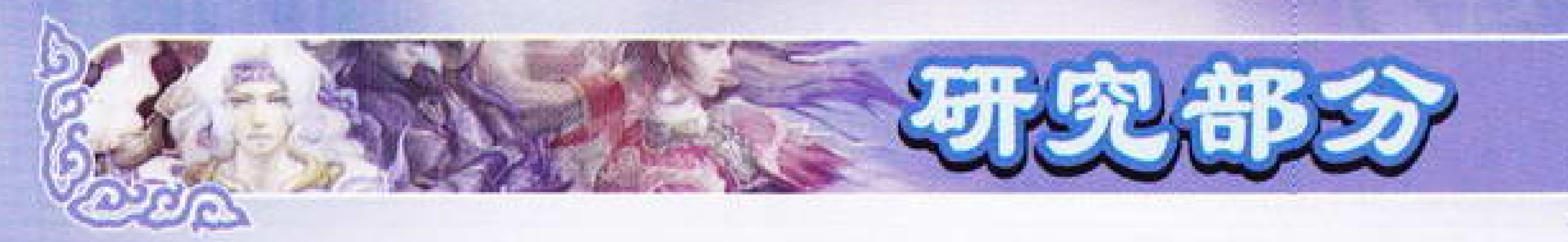
CHECK POINT

■通过月之民之馆放置水晶的房间中央的转移点可以前往最终迷宫月之地下溪谷。作为最终迷宫，月之地下溪谷的复杂程度也是本作中最高的，特别是B5F和B6F，要想全踏破比较麻烦。迷宫中的宝箱非常多，不过很多宝箱都有强敌把守，如果能力不够的话，稍不注意就会Game Over。除了一般的宝箱外，迷宫中还有几件供奉在祭坛上的传说装备，它们均有着强力的BOSS把守，因此在调查之前一定要做好万全准备，免得冒冒失失地酝酿“人为财死，鸟为食亡”的悲剧。

■B11F是最后一块可踏破区域，如果之前所有迷宫中的所有区域全部踏破的话，那么此时就可以得到能力继承道具“トレジャーハント”作为奖励。

■迷宫中的最后一个存盘点在B7F左下的房间，最终BOSS在B12F，之间有很长一段路要走，为了避免刚见到最终BOSS就被秒杀的惨剧发生，务必等能力提高到一定程度再去挑战。与最终BOSS开战后，一开始同伴们会被强制打倒，不过剧情之后他们就会相继复活。同伴们复活之后，要让赛西尔对泽洛姆斯使用“水晶”（クリスタル）使其露出真身，否则任何攻击都是无法命中泽洛姆斯的。泽洛姆斯会使用“ブラックホール”打消我方的良性辅助效果，因此对我方使用辅助魔法的意义不大。泽洛姆斯的必杀技“ビッグバーン”会对我方全体造成巨大伤害并使我方的HP徐徐减少，不过他在发动这一招之前身体会进行摇动，可以以此来判断其发动时机以进行防御。当其HP减少到一定程度之后，他还会使用陨石魔法攻击我方，如果不注意的话有全灭危险。尽管战斗异常困难，不过与其战斗时还是不要忘记冒着生命从其身上偷取“ダークマター”。

■打倒泽洛姆斯之后即可通关，通关后可以得到能力继承道具“げんかいとっぱ”作为奖励，然后会生成一个通关存档。读取通关存档就可以进行二周目游戏。二周目会继承上一周目中得到的能力继承道具（没有使用过的仍在道具栏中，使用过的则保留在使用者身上）、提高HP和MP上限的道具以及一些特殊的稀有道具，另外“取名威”的相关进度也会继承。



全能力继承道具获得方法一览

能力继承系统的加入可以说是本作最值得称道的一个地方。能力继承道具有的可以在剧情中获得，有的要满足条件后调查特定地面上的发光处取得。当同伴们离队后可以得到他们相应的能力继承道具，如果事先给这些离队同伴使用过一定数量的能力继承道具，更可以获得额外的强力能力继承道具。当同伴的等级达到70级以后，根据其战斗指令栏中能力的搭配，在升级时会得到额外的能力加成，这也是培养高能力角色的秘诀所在，具体培养方式以后有机会再给大家介绍。

技能名	效果	获得方法
オートポーション	受到伤害时自动使用ポーション。	在凯波的强制剧情中获得。
アイテムのちしき	道具的使用效果2倍。	在凯波发生完夜晚基尔巴特在水边的战斗事件后，在凯波的北边获得。
カウンター	遭到敌人攻击时，用设定在最上方的指令来反击敌人。	在获得大船后从杨夫人处获得。
のろい	敌全体能力降低20%。	打败スカルミリョーネ后在试练の山7合目取得。
つなみ	敌全体水属性攻击，高几率即死。	打败カイナッツォ后在昔の水路B3F取得。
ふたりがけ	两人发动强力合体魔法。	打败カイナッツォ后从米西迪亚长老处获得。
うそなき	敌全体防御力降低50%。	打败カイナッツォ后从米西迪亚长老处获得。（需要之前对波罗姆使用过1个能力继承道具或对帕罗姆使用过2个能力继承道具。）
つよがる	使用者知性提升两倍，下次魔法攻击时效果提升。	打败カイナッツォ后从米西迪亚长老处获得。（需要之前对帕罗姆使用过1个能力继承道具或对波罗姆使用过2个能力继承道具。）
れんぞくま	连续使用魔法。	打败カイナッツォ后从米西迪亚长老处获得。（需要对帕罗姆和波罗姆两人合计使用能力继承道具3个以上，单人3个以上不行。）
ギルハント	战斗胜利后获得的金钱为通常的1.5倍。	在トロイア酒场花10000OG买下会员证，然后与酒场1F右上的男子对话并出示会员证就可以进入休息室，调查地上的发光处可以获得。
うたう	咏唱歌曲，具有各种辅助效果。	磁力洞窟的剧情结束后（要在弗苏亚加入之前）与トロイア医务室的基尔巴特对话。
くすり	可以对我方全体同伴使用回复道具（需要消耗同伴数对应的道具）。	磁力洞窟的剧情结束后（要在弗苏亚加入之前）与トロイア医务室的基尔巴特对话。（需要之前对基尔巴特使用过1个以上能力继承道具。）
かくれる	在战斗中藏起来不受敌人攻击，但也不能攻击敌人。	磁力洞窟的剧情结束后（要在弗苏亚加入之前）与トロイア医务室的基尔巴特对话。（需要之前对基尔巴特使用过2个以上能力继承道具。）
おもいだす	成功后可以回忆起一些高等级的魔法并发动。	佐特塔的剧情中泰拉离队时调查地上的发光点。
ふんばる	濒死时防御力变为原来的两倍。	佐特塔的剧情中泰拉离队时调查地上的发光点。（需要之前对泰拉使用过1个以上能力继承道具。）
はやくち	咏唱速度加快。	佐特塔的剧情中泰拉离队时调查地上的发光点。（需要之前对泰拉使用过2个以上能力继承道具。）
たつまき	风属性攻击，火效果1.5倍。	打败バルバリシア后调查磁力洞窟水晶之间的发光点。
こうれつぎり	就算位于后列攻击力也不会降低。	在矮人城开发室与全体制作人员对话并在战斗中获得胜利后取得。
ひきつける	吸引敌人攻击自己。	在矮人城的剧情中获得。
かえんりゅう	对敌我全体发动大威力火炎攻击。	打败ルビカンテ后调查エブラーナ洞窟拔け道2深处的光。
しらべる	调查敌全体的具体情报。	巴比尔塔的剧情之后在矮人城救护室的希德处获得。
かいぞう	攻击时附加属性。	巴比尔塔的剧情之后在矮人城救护室的希德处获得。（需要之前对希德使用过1个以上能力继承道具。）
ぎゃくてん	濒死时攻击力变为原来的两倍。	巴比尔塔的剧情之后在矮人城救护室的希德处获得。（需要之前对希德使用过2个以上能力继承道具。）
ためる	物理攻击威力加倍，效果可累积，攻击后效果解除。	在シルフの洞窟见到养伤的杨（要在弗苏亚加入之前）时获得。
けり	攻击敌全体。	在シルフの洞窟见到养伤的杨（要在弗苏亚加入之前）时获得。（需要之前对杨使用过1个以上能力继承道具。）
がまん	减轻受到的物理和魔法伤害。	在シルフの洞窟见到养伤的杨（要在弗苏亚加入之前）时获得。（需要之前对杨使用过2个以上能力继承道具。）
レベルハント	获得的经验值变为通常的1.5倍。	在月球上ハミングウェイ一族的住处获得。
リフレクかんつう	打倒バハムート与幻兽之町中波奇卡的母亲对话。	不受反射魔法影响。
せいしんは	回复我方全体的MP。	打倒巴比尔巨人后在月之民之馆获得。
フェニックス	死亡时使用所有MP复活死去的同伴。	打倒巴比尔巨人后在月之民之馆获得。（需要之前对弗苏亚使用过1个以上能力继承道具。）

技能名	效果	获得方法
まほうぜんたいか	所有魔法效果全体化。过2个以上能力继承道具。)	打倒巴比尔巨人后在月之民之馆获得。(需要之前对弗苏亚使用
トレジャーハント	获得珍贵道具的几率提高。	全地图踏破率100%后自动获得。
げんかいとっぱ	攻击敌人时伤害界限突破9999。	通关后获得。
あんこく	消费HP使通常攻击威力提升。	从オーディン处偷得。
MP + 50%	最大MP + 50%。	莉迪娅重新加入后在ミスト的村北方的空屋中获得。
HP + 50%	最大HP + 50%	打倒巴比尔巨人后和巴隆城屋顶的士兵对话。
サミング	敌全体黑暗状态。	"取名威"的连锁剧情中，在矮人城的酒场中打倒他后再与他对话。
XXXへの思い	装备武器攻击力加倍。	"取名威"的连锁剧情中，在米西迪亚的祈祷之馆中获得。
エンカウントなし	装备后不遇敌。	"取名威"的连锁剧情中，在月亮上见到他后在随机场景中再找到他就可以获得。

波奇卡育成相关

莉迪娅加入时，会把她的幻兽波奇卡（ポーチカ）介绍给玩家，波奇卡的具体名字可由玩家自己起。在战斗中莉迪娅可以召唤出波奇卡来代替自己进行战斗。波奇卡的育成是本作中的一个迷你模式，在胖陆行鸟处回会出现波奇卡育成的相关指令。

其中“修行”是通过各种迷你游戏来提高波奇卡的各项能力值；“おえかき”是自己绘制波奇卡的模样；“アビリティつけかえ”是帮助波奇卡设定战斗时的指令，可以从先阶段我方同伴所装备的指令中选择指令来添加到波奇卡的战斗指令栏中（部分技能无法添加）。波奇卡的各项能力值均可以通过迷你游戏来进行提高，每次更新迷你游戏的得分纪录时就可以提高能力值，上限为99。培养出来的波奇卡的能力可以继承到下一周目。迷你游戏的分数达到一定要求的话可以得到一些消费道具，当某个迷你游戏的得分达到9999时，可以获得波奇卡的换装。除了迷你游戏中得高分获得的5件换装外，二周目还可以得到哥布林换装，另外如果完成怪物图鉴的话可以得到最终BOSS泽洛姆斯的换装。下面分别介绍一下游戏中5种与波奇卡育成相关的迷你游戏。



和赛西尔讨伐100只哥布林

（セシルとゴブリン100匹討伐）

对应能力：力量

9999分奖励：圣骑士换装

玩法：用触控笔点击来袭的哥布林以击退它们，当画面左下出现剑图标时点击可以发动必杀技。如果被哥布林打到算失败，如果发现来不及攻击哥布林时点击波奇卡可以让他逃走以获得分数。

和卡因跳跃100米

（カインと100メートルジャンプ）

对应能力：体力

9999分奖励：龙骑士换装

玩法：用触控笔滑动积蓄跳跃槽，然后卡因会跳起。跳起时会不断有魔物来袭，用触控笔点击它们可以将它们击退。高度越高，魔物移动的速度就越快。

和罗莎冥想100秒

（ローザと100秒冥想）

对应能力：精神

9999分奖励：白魔道士换装

玩法：根据要求的秒数，用触控笔在下屏上停顿相应的时间，时间与要求秒数越接近，得到的分数就越高。最后得分取3次成绩的总分。比较难的一个迷你游戏，如果有需要可以把秒表拿出来计时。

和莉迪娅做100道家庭作业题

（リディアと宿題100问できるかな）

对应能力：知性

9999分奖励：召唤士换装

玩法：使用给出的所有数字，并运用运算符号，使最后得出的数字为10。最难的迷你游戏，由于时间会不断流逝，所以建议等出题后就把NDS盖起来待机，算出结果后再输入NDS。

和艾吉投100次手里剑见

（エッジと手里剑100投）

对应能力：速度

9999分奖励：忍者换装

玩法：点击出现的魔物，用手里剑攻击它们。魔物来袭的话，点击艾吉来进行回避。



这是我来《掌机王SP》后第二次做《最终幻想IV》攻略了。由于之前已经打穿过好几遍原作，所以这次玩重制版时权当是一项机械任务来完成。不过随着游戏时间的加长，我对这款游戏的看法也逐渐发生了改观。游戏中加入的众多新要素、细节方面的变更点以及BOSS攻击方式的调整等让这款重制版带给了玩家们全新的游戏感受，而且也大大丰富了游戏中可以研究的成分。也许你一直都把这款作品定义为“冷饭”，不过我还是建议你有空尝试一下这款作品，说不定你会像我一样，尝出“冷饭”的“新滋味”。

诺格本本3DMGSM

文 烛之武　编 盲先知　美编 紫枫

行者无疆

掌机中的旅游胜地



子曰："仁者乐山，智者乐水。"游历天下，纵横四海，此君子之志也。自古以来伟大的思想和奇异的灵感，都容易在旅途中诞生，那些伟大的思想家和哲学家也无一不诞生在旅途中：无论中国春秋战国时期的诸子百家，还是古希腊罗马时期的哲学家，都离不开伟大的旅游生涯。所以，人类离不开旅游，而在享受精彩的游戏的同时，你是否会突然冒出到游戏中的世界观光一番的念头呢？这次我们就来看看，掌机里到底有哪些地方值得大家去游玩吧！

话梅杂志&3DM-SMW



恶魔城

群魔乱舞的吸血之城

出处《恶魔城X 历代记》

背景概况

特兰瓦尼亚公国永远有一个不知疲倦的恶魔，他拥有着一座诡异的城堡。在这个荒凉的城堡内，这个沉睡的恶魔不厌其烦地重复着百年的轮回。这里曾上演疯狂的儿子虐杀老子的精彩大戏，也曾留下一段段惊泣天地的男女幽情。这是一个能在建筑结构上屡出新招、自动更新结构体系的谜之城堡，它见证了一次又一次的屠魔大战，吸血鬼在这里重复着生与死的交替，他在苏生与泯灭中徜徉。“死神的镰刀无休止地划出索命的弧线，闪电暴雨中，那人以恐怖之力在大地上尽情肆虐，血肉之躯在邪恶狂舞下尸横遍野，阳光为乌云吞噬，经黑暗洗礼的城堡之姿现于世间……”

旅游图



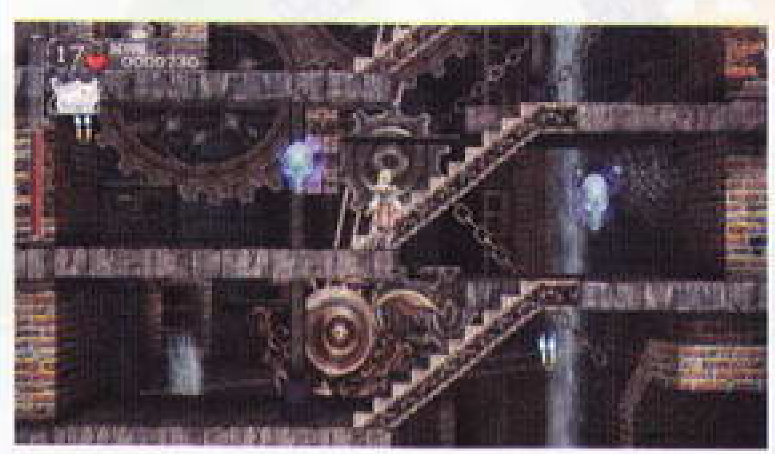
看似简单的路线，其实不知为难了多少英雄好汉。

主要景点

1.礼拜堂 作为一座城堡基本的配置，礼拜堂几乎是恶魔城无论怎么大变样也少不了的地方。初步看来建筑样式为德国的仿哥特式教堂建筑，内有祭台、小礼堂、牧师住房等结构，游客们可以一一参观。这里通常比较让人心神宁静，但如果赶上群魔大朝拜那只能说是你前世修来的福了。



2.幽灵船 这个是恶魔城的一个附加景区，虽然它本身是一条古船，但其实这里比其他地方更有意思。尽管船下的水中会时不时冒出些恶灵，但我们会尽量保证让它们在游客一米以外范围活动的。船舱也是可以观光的地方，这里的一间书房里有一张价值连城的挂画，不要惦记想顺走，免得引来杀身之祸。



3.计时塔 这座塔几乎也是恶魔城的必要建筑之一了，它不仅用以报晓时间，更是城堡的标志。我们主要计划参观的是时钟内部的齿轮部分和外部的钟摆部分，前者要求游客拥有敏捷的身手，嗯，就是说，注意不要被碾死。而后者则需要玩家有很强抵抗石化的能力，因为空中飞舞的美杜莎脑袋是城中的保护动物之一，不可随意猎杀。

交通信息



要想来到恶魔城旅游还是不很容易的。根据传说正确的方法是在某一条街道乘马车与死神决斗，只有经过死神的考验才拥有进入城堡的资格。不过很有可能的是在还没有进入城堡之前就先进地狱了，所以我们会在出发之前对游客进行紧急培训，力争使生存率再一次创造历史新高。

◀ 如果自恃力量强大，也可以试试和死神作对。

诺梅杂志&3DM-SMV

民俗风情

既然是恶魔城，城堡里自然少不了各种各样的妖魔鬼怪，当它们对我们列队夹道欢迎的时候，希望大家都能保持友好的面部表情。当我们到处参观时，他们可能会调皮地与我们嬉戏，比如向我们扔骨头啦，用尖枪刺我们啦，用火焰喷我们啦等等，这些大家就不要大惊小怪了，据说这是它们表示友好的特有方式。为了人魔两族的长久和平与安定，大家就不要放在心上了，大不了回家玩PSP虐死它们——嘘，我可什么都没说啊。



▲雄伟的大瀑布与从蜡烛里蹦出来的钱袋。

旅游须知

1.不要见到烛台就想打碎，虽然蜡烛里的钱袋上有“$”符号，但是其实只是冥币。
2.不要以为拿着出发之前给你发的圣鞭你就是屠魔猎人了，这圣鞭仅供拍照使用，无实际杀伤力。
3.时刻跟紧队伍防止掉队，这城堡可不是一般的迷宫，如果走丢请勿惊慌，请寻找身着蓝色盔甲的Cosplayer，也就是我们的工作人员，不过他的工作态度可能不太好，还请多包涵。



动物之森

宁静祥和的自然森林

出处:《动物之森DS》

背景概况

这是一个只存在于童话世界的地方，这里有一只只可爱的动物，它们在一起快乐地生活着。没有人类世界的险恶，只有一种安详静谧的和谐。这里就是动物之森。这里的每一只动物都有自己的个性，使这个森林显得生气盎然。对于那些从小生活在钢铁丛林中的人们来说，这里就是童年的梦想实现的地方，是可以驱走你的空虚与迷茫的地方。动物之森带给我们的是无拘无束的乡村生活。这里绝对的自然生态，让村民们一直犹豫该不该带人类到这里旅游，只希望这自然的原始空间，不要被我们亲手破坏了吧。

旅游图



请注意，动物之森同样是混沌的产物，是没有固定的地图的，所以此地图为一次性用品。

主要景点

1.博物馆 可以说动物之森的很大一部分精华都在这座博物馆里。这里可以参观各种恐龙化石、深海鱼类、稀有虫类和珍贵的名画，来到这里可以说是经过一次自然科学文化的洗礼。另外这里还有咖啡馆，累了可以要一杯咖啡坐下休息休息，若是周六的晚上还有小狗kk的演唱会可听，实在是惬意极了！

2.服饰店 这里是森林里最权威的服装设计专卖店，你可以见



▶爱睡觉的博物馆长，旁边还有咖啡厅。

话梅杂志&3DM-SMV

到最新潮最个性的服装，来这里旅游如果不买上一两件纪念品的话那实在是白来一趟了。你也可以设计出自己喜欢的服饰，考验你的涂鸦能力！在这里秀出自己的个性吧！

3.动物居 各式各样的动物居也是森林里的一大特色。根据动物们的个性与特点，它们把自己的居所装饰成各种风格，比如把室内变成宇宙空间啦，在住房周边种满花花草草啦等等，这一切都会令你流连忘返的！那么，请到动物们的家中做客吧！

交通信息





▲哦，大海我的家。



▲哦，瀑布我的……这个不能当成家了。

为了保持这个可爱的森林的自然气息，我们并没有大肆地修路和开展交通建设，要想来这里旅游只能搭一辆惟一的Taxi，所以每次有机会到这里观光的人数也很有限，这倒也保证了动物之森的环境不被破坏。所以想要来这里度假的朋友们，赶快抓紧时间抢票吧！

民俗风情

在森林里不仅可以和动物们聊天、讲八卦，还有机会和它们一起度过快乐的节日。象一些很平常的比如圣诞节，你都可以和善良的动物们一起度过。当然也有一些特色节日，比如Flea Market Day，这一天动物们会把自己的家具都拿出来卖，各式各样的精品家具或可爱或另类，如果你的腰包还算鼓的话，就不要错过这些我们的世界买不到的个性家具了。另外有时还会举行各种比赛，和动物们一起享受快乐的时光吧！



旅游须知

1.禁止用力摇晃森林中的大树，虽然有时会摇出些家具和金币之类的东西。
2.可以在村中种树留作纪念，但是一定经村民们允许，不许种到人家门前。
3.冬天来这里旅游的话可以堆雪人，如果雪人开口跟你说话请不要惊慌。
4.严禁乱扔垃圾，请自觉保持良好的自然环境。



寂静岭

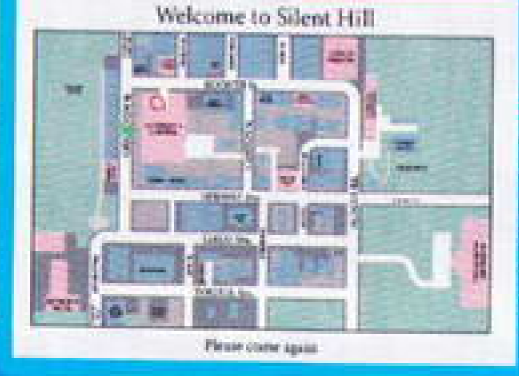
雾气弥漫的神秘小镇

出处：《寂静岭 起源》

背景概况

寂静岭，一个被邪教所控制、充斥着各种诡异事物的隐蔽小镇。它的名字便可以让人感到一股阴风从耳边吹过(寒)。这个地方十分适合喜欢在神秘恐怖地方探险的同志们来旅游。寂静岭一贯的神秘在于它在每个人眼前会呈现出不同模样，它存在的意义在于让你认识你自己，了解自己的不净，顺便，嗯，吓唬吓唬你。据说如果你像我一样是一个内心纯洁无罪的人，那么你眼中的寂静岭便仅仅是一个有着优雅的环境和迷人的风光的度假胜地。那么纯洁的孩子们，你们还犹豫什么呢？

旅游图



由于大部分道路都正在施工以建设新景点，所以在遇到无法通行处时请绕行。

话梅杂志&3DM-SMV

主要景点

1.羽衣草医院 来到寂静岭，我们的旅程第一站便是这所医院。这个医院结构比较复杂，在205室的镜子处可以进入里世界，里世界充满了血腥、暴力和扭曲的怪物，胆小的旅客可以选择退避。不过在里世界可以看到性感的小护士哦，虽然这护士没脸，不过身材还是比较火辣的。



2.雪松林疗养院 旅程第二站同样是寂静岭的标志性场所，这个疗养院相当昏暗，旅客若有心脏病及幽闭症最好不要来这里。这疗养院我们同样可以见到各种各样的奇怪诡异的事物，为了不得精神病就不要多想了，我们只是来旅游的……

▲疗养院中有着各式各样的BT人物在疗养。

3.阿尔托剧院 这个剧院是要票的，想要买票的同志请到烛之武处购买，票价为PS3一台。因为持此票还可免费观看一男性与一护士上演的精彩对手戏，所以诸位同仁不要错过。这个剧院中会有奇怪的木偶出来攻击大家，大家可以随时抄起身边的折凳等家伙防身。要说明的是，能坚持到这里的同志们，你们是勇敢的！



交通信息



在交通这方面，伴随着科学技术的发展，进入寂静岭的方式也已经与时俱进。据最新资料显示，我们需要将所有游客放在一辆卡车上在通往寂静岭的公路上行驶（当然得是在黑夜），这时按规定会有一位小姑娘来引导你，跟着她我们便可以走进雾气蒙蒙的寂静岭了。至于怎么出去，嗯，这个以后再说。

民俗风情

这里虽说是一个寂静的小镇，镇中的人还是很多的。比如性感的小护士、热情的屠夫等等，不过这里的风俗比较特殊，他们欢迎客人的方式是一种我们无法理解的礼仪，比如用针头扎你啦，用身体撞你啦等等，所以为了自身的安全，在里世界观光时请离这帮未开化的人们远点。如果实在脱不开身，就利用各种工具搏斗吧，放心，我们会找个好律师帮你尽量减刑的……



旅游须知

1.如果对自己的逃跑能力没有信心，就请自带耐用防身工具。有条件的游客带上枪最好。（这是旅游么……）

2.没有冒险精神的同志请绕行。

3.不要乱动医院里的任何东西，否则把哪个护士招来可不是什么好事。

4.肠胃不佳者谨慎报名。

话梅杂志&3DM-SMV



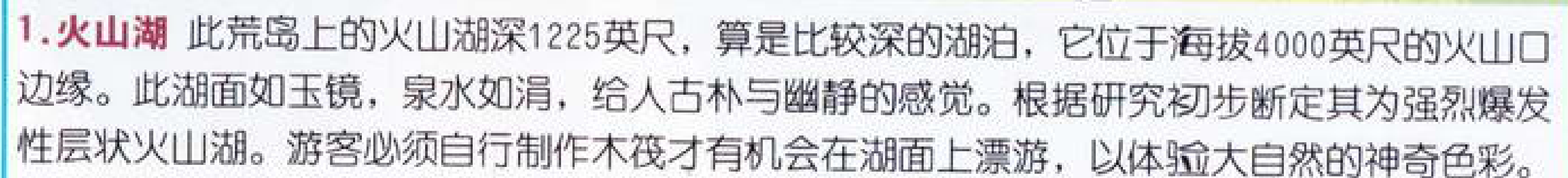
神秘荒岛

大洋之中的海中孤岛

出处：《迷失蔚蓝2》

背景概况

这是位于西太平洋马亚里纳群岛东部的一个无人小岛。蓝湛湛的天空像空阔安静的大海一样，空气湿润润的，呼吸起来感到格外清新。在阳光下，万物都像重新涂过各种颜色的油漆，显得一切都是新生的。这里有欢快的小溪、翠绿的森林、清新的空气、清凉的海水，还有那活泼的海鸥在白云间翱翔，它们你追我赶欢乐地嬉戏着，一会儿排成一字形，一会儿人字形(旁：你给我住口)。这里可以让你享受自然的魅力，没有城市的喧嚣，只有蝉鸣与蛙叫，如果你想暂时脱离尘世，那赶快来入住荒岛吧！



主要景点

1.火山湖 此荒岛上的火山湖深1225英尺，算是比较深的湖泊，它位于海拔4000英尺的火山口边缘。此湖面如玉镜，泉水如涓，给人古朴与幽静的感觉。根据研究初步断定其为强烈爆发性层状火山湖。游客必须自行制作木筏才有机会在湖面上漂游，以体验大自然的神奇色彩。

2.遗迹 该小岛共有两处遗迹，据传是上古的异次元文明残迹。根据著名考古学家烛之武先生的推断，这两处遗迹明显反映出人的存在，也是当时社会生产力特征的集中体现。为保护古迹，遗迹中有多处已经封闭戒严，不对任何游客开放。

3.岬角 这是一块向海突出的夹角状的陆地。在这里可以以另外一个角度观察大海，体味不一样的海面风光。可能这并不是一块很重要的地方，但是来到这个岛屿上就不能错过岬角的景色。面朝大海，春暖花开，让我们在这里享受温暖的海风吧！不必担心，即使有台风本景点也不会关闭，您可以尽情享受随风起舞的乐趣。

旅游图

此地图为初期登陆时的地图，接下来岛上其他位置的地图请游客自行探索。



交通信息

既然是海岛，那么肯定要坐船旅游了。不过近期没有建设固定的荒岛游轮，所以没有意外的话应该是游客们自备船只或木筏，我们将像龙舟比赛一样一起出发，根据东方太阳的指引一步一步到达目的地。请大家放心，孤岛的周围基本没有暗礁，只不过有数百只虎鲨在周边游窜而已。而在离开的时候就只能在海边搭便船了，如果您的RP不错的话可能等个十几个月就很快能遇到了。

民俗风情

因为是荒岛所以平常时候是没有人的，倒是有很多动物常年在岛上活动。像狸子、山猫、鸡、鸭、鸽子、老鼠、松鼠等等动物应有尽有。对于想找点刺激的游客来说，也会有狼、老



▶放置陷阱是食物的来源，当然，其他游客的陷阱也可以作为您的食物来源。

话梅杂志&3DM-SMV



虎、无耻的大猩猩在等待着你，包你不会无聊和寂寞。而且就算你不想招惹它们，也不代表它们就不会招惹你。动物们平常见不到人也会很无聊的，所以当它们想跟你逗逗闷子的时候，最好还是不要有什么怨言吧。

◀我们为您倾情提供了空手斗鳄鱼的活动。

旅游须知

1.生火找食材这种工作一定要学会做，由于饭店等设施还未到位，所有旅客均需自行烧制食物。
2.我好像忘了说游客除了衣服不准带任何物品上岛这条规定吧？
3.禁止点燃烽火台。点了也没人救你，还是别污染大气层了。



忘忧谷

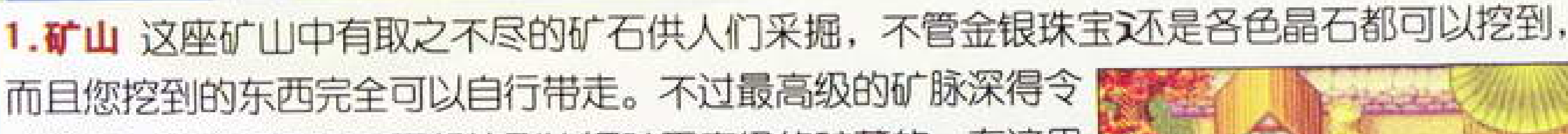
田园风光的闲适山谷

出处：《牧场物语 精灵驿站》

背景概况



据说这里是和矿石镇比邻的一个小镇。和矿石镇一样，这里永远给人和谐安宁的感觉。这里的人们性格多样，热情活泼，他们在这个世外桃源享受着平静的生活。这里景色优美，有矿山，有瀑布，有温泉，有MM，是每个人都向往的地方。最主要的是镇上有一位勤劳的牧场主，他的辛勤使整个小镇充满活力。而且镇上还隐藏着许多调皮可爱的小精灵，它们的存在给村子增添了神秘的气息，也使人们的生活变得更加有趣。所以在你厌倦了名山大川的时候，不妨来这里住上一段日子吧。



主要景点

1.矿山 这座矿山中有取之不尽的矿石供人们采掘，不管金银珠宝还是各色晶石都可以挖到，而且您挖到的东西完全可以自行带走。不过最高级的矿脉深得令人发指，没个把月是不要想挖到比铜矿更高级的矿藏的。在这里还要提醒一下，矿场里面还会有各种动物攻击旅客，一定要拿着锄头之类的武器。如果你有毅力能够坚持挖到一定层数的话还有机会见到公主琪拉拉，和她合影可是很难得的事情哦。



2.女神泉 该泉名字的来历自然是因为这里住着可爱的女神了。其实这口泉并没有特别之处，吸引游客的地方还是女神本身。游客们可以向泉中投放草莓作为贡品贿赂女神，顺便许上一个愿望，比如制造与自己心仪的对象共度良宵的机会什么的，这种机会是很难得的哦。(女神好像月老……)

3.牧场 来到忘忧谷就不能错过这个繁华的牧场，它让这个小镇永远生生不息。生活在城市间的人们正好趁机会补习下农业知识，这样就不至于韭菜与小麦分不清了。幸运的话还有机会见到五颜六色的成群的小精灵在田间欢快地劳作，注意不要吓到它们哦。



▲在牧场中的快乐生活。

话梅杂志&3DM-SMV

交通信息

要想来这个小镇度假倒也不是一件很困难的事情，只是这里是禁止使用机动车的，所以喜欢自驾游的同志们请把车子停在镇外，推荐大家采用“自划游”的方式在南方的海岸登陆，木筏什么的乘风破浪起来还是相当威风的。另外如果你有飞行石就可以免去这些麻烦了。

民俗风情

无论是元旦、除夕、端午这些传统节日，还是情人节、圣诞这些西方节日，在忘忧谷我们都可以体验到浓郁的节日气氛。当然这里也有很多特色的节日，像年糕大会、动物比赛、料理祭、烟火大会、星夜祭等等，保证让你一年都不寂寞。所以一年四季都可以来这里旅游，而且会有不一样的感觉。另外这里的精灵们也是忘忧谷的一大特色，试着与它们愉快地交流吧。

旅游图



忘忧谷充满了田园风光，是您呼吸新鲜空气的好去处。

旅游须知

1.游客可以跟着魔女游览忘忧谷，这样的话祸害村子也就成了这次旅游的正式项目，不过需要赔偿的费用请自理。
2.赌博有罪。不想被贪婪的小矮人算计就不要染指这项业务了。
3.想一睹人鱼MM芳容的同志们可以如愿了。
4.严禁践踏小精灵。

阿克雷洋馆

毛骨悚然的山间

出处：《生化危机 死寂》

背景概况

洋馆属于安布雷拉的总裁奥斯威尔·斯宾塞，他当时是以“为安布雷拉高层管理人员提供度假场所”的名义建造的，聘请了著名建筑师乔治·特雷沃总理建筑设计，里面安装了大量复杂的谜题和重重机关，除了斯宾塞和特雷沃两人，没有人知道安全出入的方法。后斯宾塞为保住洋馆秘密将特雷沃逼迫致死，其妻女也被诱进洋馆作为病毒实验体。此后洋馆一直被作为研究所使用，在建成30年后由于水蛭人马库斯破坏导致T病毒在洋馆的蔓延，同一年STARS被威斯克引诱到洋馆内，经调查真相被挖掘出来，洋馆也遭到爆破。

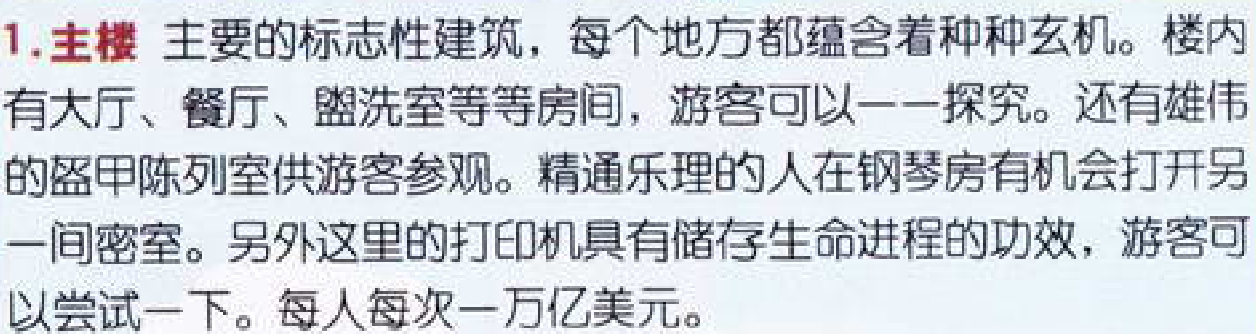
旅游图

由于年久失修，阿克雷洋馆的部分房间会出现钥匙丢失、门锁损坏等情况，请不要使用暴力开门。

Mansion 1F

15

话梅杂志&3DM-SMV



主要景点



▲如果试图盗取馆中的藏画就会遭到守卫的攻击。当然，反击是允许的。

1.主楼 主要的标志性建筑，每个地方都蕴含着种种玄机。楼内有大厅、餐厅、盥洗室等等房间，游客可以一一探究。还有雄伟的盔甲陈列室供游客参观。精通乐理的人在钢琴房有机会打开另一间密室。另外这里的打印机具有储存生命进程的功效，游客可以尝试一下。每人每次一万亿美元。

2.植物馆 有一间房间中生长有变异的巨型藤蔓植物，对自然科学相关领域的知识有兴趣的同学们一定不要错过这次难得的目睹奇迹的机会。此植物不仅体型巨大而且具有一定的攻击性，所以请参观的人们一定保持适当的距离，被抽一鞭子可不是什么体面的事。



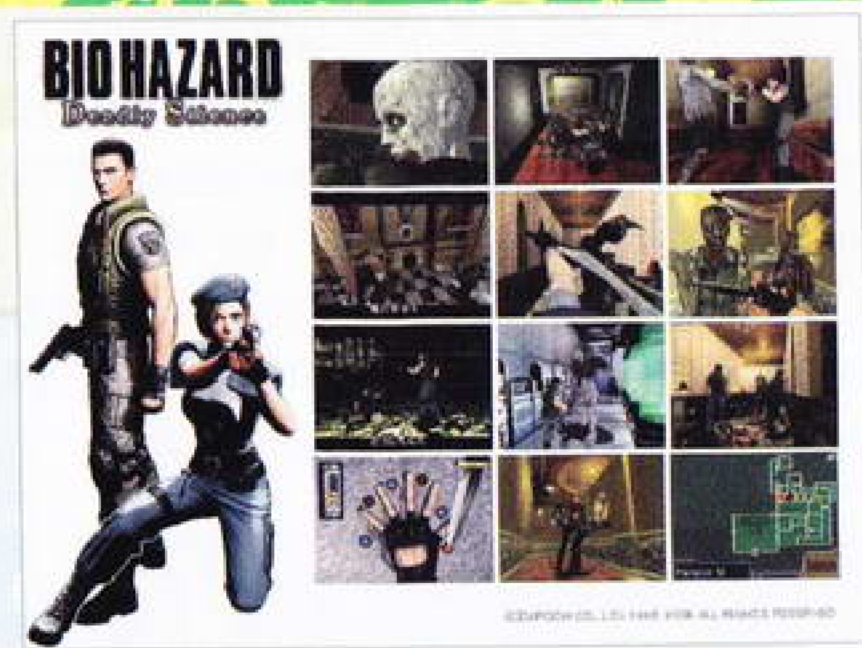
3.中庭花园 这里算是洋馆的一个后花园了。虽然也是一片绿色，但是你可别想在这里享受自然的恬静。这里有很多毒蛇和蜘蛛还有疯狗，一不小心就会被它们攻击。不过话说回来，其实来这里要参观的主要目的就是欣赏这些奇怪的生物。

交通信息

由于洋馆地处浣熊市郊区的阿克雷山区，所以交通不很方便，主要由一条通往山区的列车维持交通的正常运作。不过在1998年曾发生大量水蛭袭击列车事件，当时成千上万水蛭落在列车玻璃上并冲碎玻璃，车内惨不忍睹。不过请旅客们放心，此类事件我们一定尽力杜绝，在今年年底争取使袭击人类的水蛭量与去年同期相比减少5至8个百分点。

民俗风情

说到这个……这里主要有各位丧尸先生欢迎大家，他们就是这里的代表性群众了。别看他们表面看起来面目可憎，实际上还是很温柔的，尤其是它们回眸一笑的那一瞬间不知让多少风流公子拜倒在其腐烂的双脚下。它们与人类打招呼表示尊敬的方式是趴在你身上狠咬你的脖子一口……广而告之：能够将重度感染病毒并且失血过多还遍体鳞伤的人救活的急救喷剂在对面超市有卖。



▲阿克雷洋馆的大幅宣传海报。

旅游须知

1.丧尸犬这种东西很棘手，最好能随身带点多拉A梦的桃太郎驯服药丸。
2.不要随便打开衣橱，小心有善良的丧尸同学们正在玩捉迷藏，打扰人家游戏是不礼貌的。
3.时刻注意天花板，如果你感觉有水滴在身上的话，请勿抬头看，而是要快速逃窜。
4.别担心自己可能染上T病毒，担心也没有用，你只要踏入这里就已经染上了。

话梅杂志&3DM-SMV



罪恶都市

纸醉金迷的喧嚣都市

出处：《GTA 罪都故事》

背景概况

大家知道Vice City的原型就是美国佛罗里达州的东南部城市迈阿密，所以我们也就知道罪恶都市大概的情况了。这里每年能够吸引超过一千一百多万人次来旅游，而它又是全美谋杀率最高的城市，可能这也是为什么《GTA》会选这里作为游戏主要场景的原形。虽然在游戏中着重表现了这个城市罪恶的一方面，但我想还是有很多人想要体会一下赤裸裸的灯红酒绿的生活。在充满毒品交易和帮派斗争的世界里，我们要靠自己杀出一条血路。不多废话，加入罪都之旅吧。

旅游图



由于城市很大，所以请抢劫车辆进行旅游。

主要景点

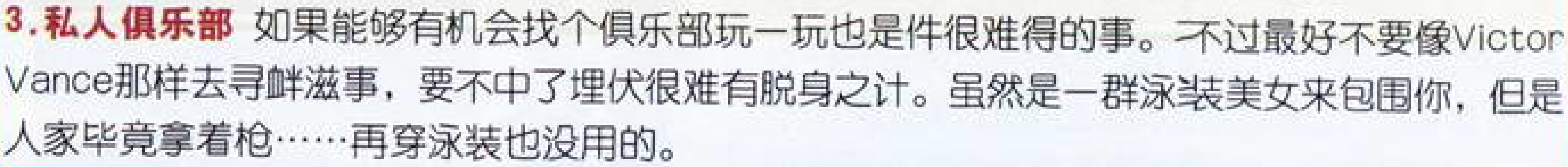


1.海滩 虽然在游戏中没有太重的描写，但是如果真的要到迈阿密去旅游的话一定不会有人错过迈阿密海滩。白色的沙滩伴随晒太阳的俊男美女们古铜色的健美肤色，可是别有一番异国风味。这里还有精采的装饰艺术、古迹及博物馆可供参观，绝对不会感到无聊的。

2.酒吧夜店 想要真正放松自己的身心大High一场么？Vice City的酒吧是你最明智的选择。这里云集着黑白蓝红各个道上的人物，只有你不敢的没有你不能的。当然最好要保证自己的人身安全，被一群又黑又壮的老爷儿们围起来可不是什么好事……



3.私人俱乐部 如果能够有机会找个俱乐部玩一玩也是件很难得的事。不过最好不要像Victor Vance那样去寻衅滋事，要不中了埋伏很难有脱身之计。虽然是一群泳装美女来包围你，但是人家毕竟拿着枪……再穿泳装也没用的。



交通信息



◀抢来直升机鸟瞰都市也别有一番风味。

这个……大家可以致电XX机票预定中心亲自查询，笔者就不多费口舌了。这里推荐大家摒弃传统的坐飞机的航空方式，可以尝试更加环保和刺激的竹蜻蜓方式飞到大洋的彼岸。这样不仅能够锻炼自己的独立飞行能力，还可以为世界能源危机做出……（这位编辑同志请冷静，保证不再废话了——您把刀拿开先……）

话梅杂志&3DM-SMV

民俗风情

说到Vice City的民俗风情可以说是罪恶之极。这里到处是黑帮、毒品、妓女，拿个砖头往大街上一扔砸到十个人，五个是贩毒的四个是匪帮首领还有一个超级大赌徒。在这里一天之内不抢三辆汽车你都觉得这一天过得空虚，要是几天没因为6星通缉被军队镇压你都没脸跟别人说话。反正到这里就没有犯不犯罪了，不管怎样，你都得犯罪。

旅游须知

1.要保证空手出去，开车回来的办事效率。
2.打架时不用守规矩。因为别人不会守规矩的。
3.有枪就可以不用徒手格斗了，明白我的意思吧？
4.与警方角逐会很危险，但是也很有意思。不过面对军队的镇压，请不要谈及我们旅行社的名字，谢谢。



失落之岛

迷点重重的遗迹小岛

出处：《古墓丽影 周年纪念版》

背景概况

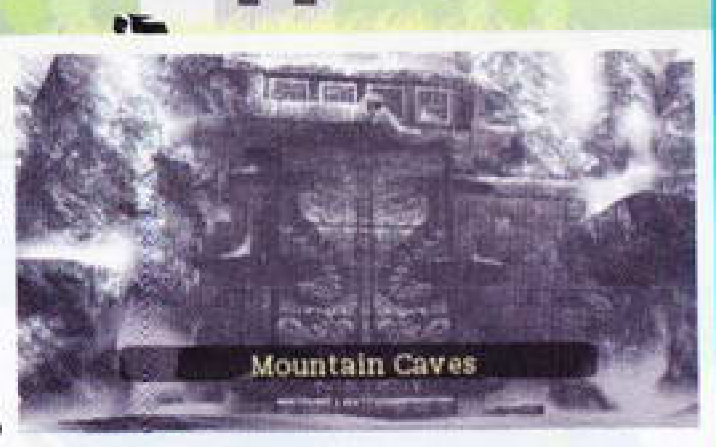
其实《古墓丽影》所涉及的旅游胜地还是相当多的，像秘鲁、埃及都有很多闻名世界的名胜古迹。不过我们的旅行社要坚持“只去现实中去不了的地方”的原则，所以选择了这个失落之岛。这个岛其实可以说就是亚特兰蒂斯，一片传说中有高度文明发展的古老大陆，也被称作大西洲。最早关于它的描述出现于古希腊哲学家柏拉图的文章里。据他所言，亚特兰蒂斯在九千年前已被一场自然灾难毁灭。到现时为止，还未有人能证实它的存在，相信我们能够成为这段历史的证人！

旅游图

欠奉。只有劳拉姐姐一人拥有此处地图，而且她不愿透露详细情况。

主要景点

1.纳特拉的矿井 这里有很多写着纳特拉名字的箱子，想必这里是纳特拉名下的资产。矿井内部十分阴暗而污浊，对呼吸道是个严峻考验。这里还有个瀑布瀑后一洞名曰水帘洞府……大家可以领略下惊人的自然风采。



2.大金字塔 传说将司祭盎（一种强大威力的神器）放到一个祭坛一样的圣台上，祭坛就会被激活而打开，还会出现一个金黄色的圆球。而在外面，大陆的山顶剥落，便出现了这座黄金金字塔。金字塔内部到处是机关陷阱，还有可怕的岩浆，配上极富攻击性的怪物们，保证你一





话梅杂志&3DM-SMW

定会心惊胆颤的。

3.圣台 此景观位于金字台最顶层，它具有十分重要的历史意义。在这里放上司祭盎碎片，便可以利用某种未知力量孵化出全新的物种。当年劳拉就是在这里中止了纳特拉的阴谋，并干掉了没有下身的BT恶魔，所以才有我们今天的美丽生活啊。

交通信息

很简单，走水路。不过迄今为止没有一张可以信任的地图供我们参照，毕竟这个地方貌似只有劳拉一个人去过并且活着回来了，所以虽然确定要走水路还是要带上这张美丽的活地图。不过基本可以保证没有危险，除了被奸人暗算之外没有什么可以担心的。

民俗风情

嗯……怪物们都有着相当抱歉的相貌而且相当不安分，也有很多动物朋友们会出动欢迎玩家。另外有可能遭遇霸王龙朋友乐此不疲的"严重"欢迎，不管你是西洋性感美女还是猥琐宅大叔，都逃不过它的一番礼遇。还是那句话，多带多拉A梦的桃太郎驯服药丸吧。

旅游须知

1.旅客需要具有过硬的攀爬跳跃能力，否则无法完成行程。我们不负责接送掉队的旅客。
2.由于假熔岩制作成本过高，本次旅行所见到的熔岩全部为真货，掉下去没人能替你收尸。
3.生命的机会不只有一次，但一定要留意你的记忆棒存储空间，避免不够空间储存的惨剧。
4.一定要会游泳。



波凯村

淳朴好客的雪山小村

出处:《怪物猎人 携带版 2nd》

背景概况

波凯村是位于北极圈以里的一个小村庄。这里对身处现代文明的我们来说仿佛是个世外桃源。村里终年积雪，人们在寒冷的条件下快乐地生存着。传说在远古时期，有一条巨龙在这一带兴风作浪，用它会卷的舌头吞下一切能吞下的物品，并下出坚如磐石的恐龙蛋狂轰乱炸。原本美好的自然环境接连遭受破坏，这惊动了异世界的大贤者，贤者手持"封虫剑 · 超绝二门"杀死了这只巨龙，并为了世界的安全创造了波凯村，于是一代接一代，猎人们为了生活的安全与怪物们永不停息地战斗着，这便是闻名于世的波凯猎人历史(好糟烂的历史……)。

旅游图



此图疑为制图师的孙子的涂鸦，不过上面标明的怪物位置据证明是准确的。

主要景点

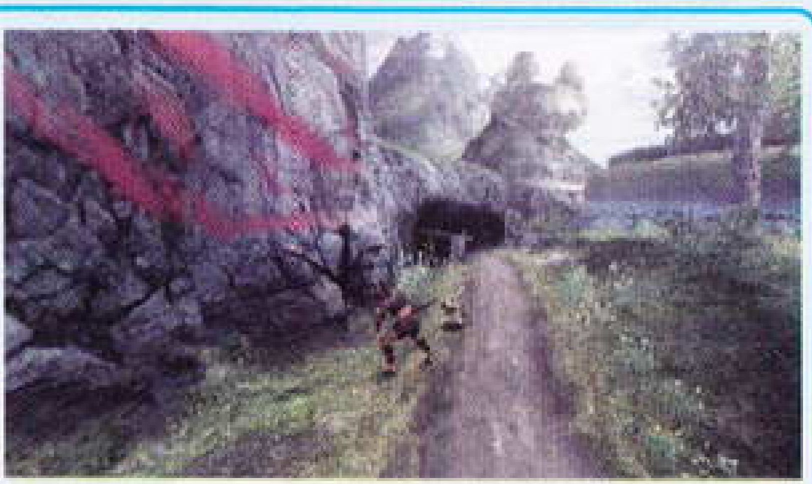
1.农场 农场位于村庄的东南部，这是一个综合型农场，猎人们可以在这里进行采取矿石、种植植物、捕获虫鱼等等活动。可以说这里是每一个猎人的后勤总部，它为前线的猎人提供

话梅杂志&3DM-SMV

良好的物质后盾。另外在农场北面的山洞里还插着一把巨剑，不在这里合张影，那你可真是白来了。

2.武器屋 这里也是游客们一定要来的地方，猎人们一身身华丽的装甲与一件件绝炫的武器都是在此处生产加工而成。这里时刻进出一块块精美的矿石、素材与一套套惊艳的装备，难道你不想一睹生产的神秘过程么？那么就来这里吧。虽然生产车间是谢绝参观的……

3.集会所 这里同样是不可错过的地方之一，猎人们所接的各种艰难的任务便是在这里发布的，而且在这里还可以见到稀有的山菜老头呢！（山菜爷是稀有动物么？）在充当集会所的同时这里也是个小型酒馆，和你的朋友们在这里畅饮吧！





交通信息



▲雄伟壮丽的雪山，如果有不惧怕轰龙等生物的旅客可以前去参观。

为了方便广大游客到本村游览，该村村长特地绘制了世界各地通往波凯村的地图，有了地图大家便可以自行前往了——因为山路崎岖，所以车辆无法通行；而且由于电龙出没等原因，该地区上空存在强力的磁场，故航空旅行也十分危险，所以游客们必须靠自己的双腿长途跋涉才可以成功到达此景点。推荐出发前食用热饮及强走药G，并随身携带充足烤熟肉G。

民俗风情

波凯村是一个与主流世界隔绝的村子，这里的人们还保留着质朴的天性和开朗的性格，他们待人热情为人豪放，给过往游客留下了良好的印象。该村特色是猫族的繁盛，这里猫可以为人做饭，辅助猎人战斗，帮助猎人到远方探险等等，是人们的得力助手和好朋友。但考虑到近期猫猫被偷的事件屡屡发生，游客出村时都要经受严密检查，请各位旅客理解。另外每到节日猎人们便会围成一圈翩翩起舞，虽然舞姿只有一个并以姿势猥琐闻名于世，但相信还是会给大家一定的视觉享受的。

旅游须知

1.严禁从村北出口和集会所北出口出去，否则发生被轰龙狂轰至渣或被霞龙偷去盘缠无法回家等情况，旅客个人承担全部责任。

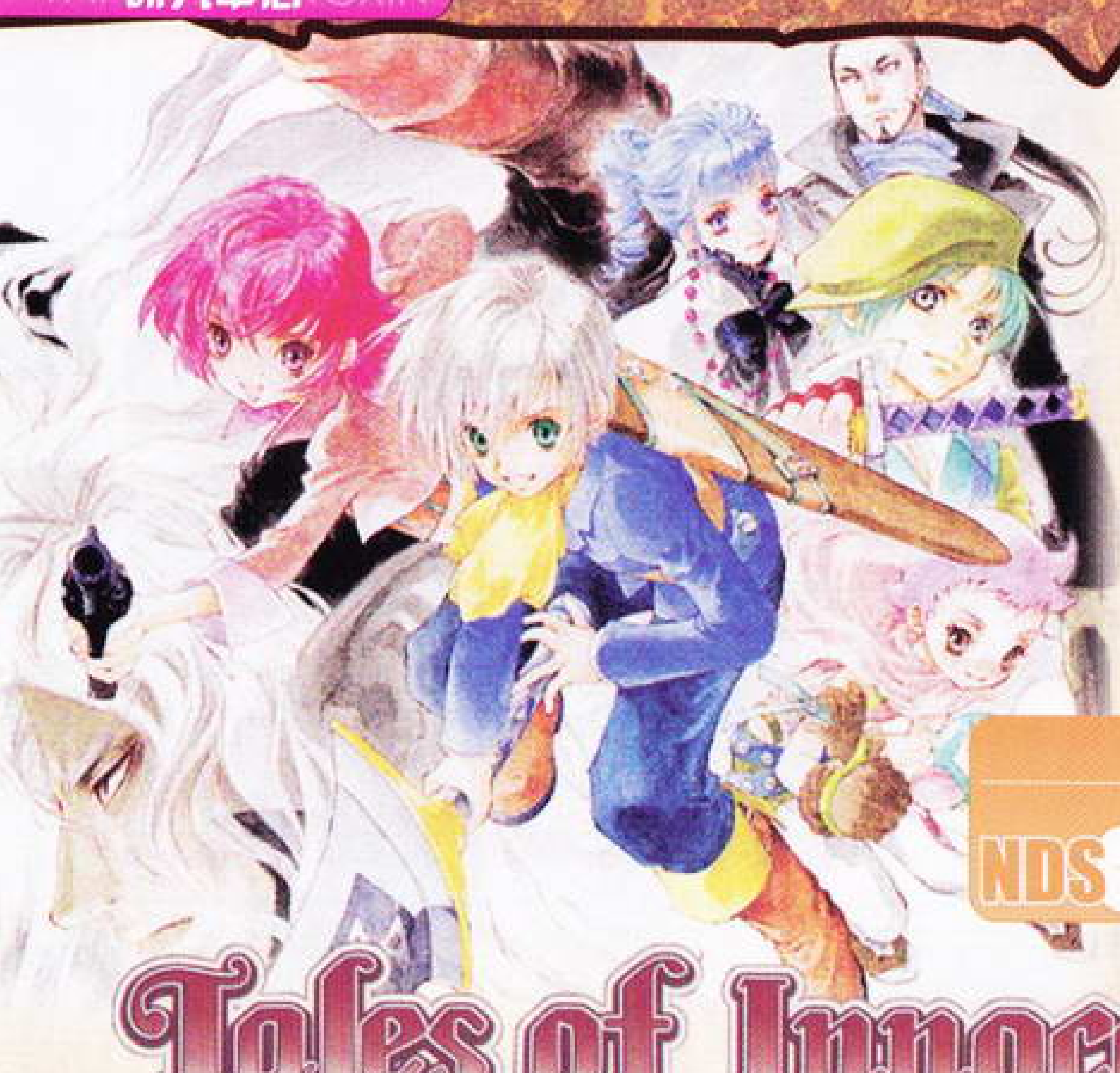
2.可以购买纪念品，但爆弹类易燃易爆品禁止购买。

3.游客未经许可禁止擅用牧场中的任何物品，否则猎人回来找麻烦责任自负。

4.严禁携带猫猫进出波凯村。

引用一段别人的话：在旅途中，有新奇的感受，有神奇的发现，心旷神怡，离尘绝俗，进入一种新的境界，创造一种新的状态，在平凡中升华，塑造伟大的人生品格，这就是旅游的人生价值。真的到上面说的地方去旅游究竟是不可能的事情，那么不妨让我们在睡梦中神游一番吧！

话梅杂志&3DM-SMV



《无瑕传说》恢复了多周目设定让游戏的耐玩度增加了许多。在本次的研究中我们为大家准备了武器锻造和人物育成方面的详细资料，以帮助大家在游戏中能够更深刻地体会到探索与收集的乐趣。

文 Zeus 编 宇轩 美编 澄香

无瑕传说

テイルズ オブ イノセンス

NDS ◆NBGI◆RPG◆2007年12月6日◆日版

◆1－2人◆1Gb◆4800日元◆无对应周边

Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

武器合成

武器合成系统在本作中得到了大幅的强化，每个矿石都可以给武器附加上一到两种异常状态和特殊效果。素材的获得方法有三种，第一种是在战斗后敌人掉落的宝物中获得，第二种是通过消费Grade在工会中买到，第三种则是在工会迷宫或是部分剧情迷宫中的“矿点”随机获得。前两种方法只能得到1～3级的矿石，而想要得到高等级的矿石，还是必须通过第三种方法慢慢刷出来。为了确保高等级素材出现的几率，务必在迷宫探索时，让出战人员装备上“マタギ”系和“黄金の手”等提高采掘效率的风格技能。另外，稀有素材的出现几率还会与工会任务等级(Rank)相关，Rank等级达到最高的10级后稀有素材的出现几率将达到50%以上。下表为所有矿石所附带的异常状态效果，其中效果1的出现几率为70%，效果2的出现几率为30%，可以通过在合成时反复刷新以获得最佳效果。“ありふれた石头ころ”默认等级为0，不附带任何附加效果。

矿石	等级	效果1	效果2
ポイズンパウダー	1	无	毒
ポイズンムース	2	毒	毒+
ポイズンジェル	3	毒+	毒++
パラライパウダー	1	无	マヒ
パラライムース	2	マヒ	マヒ+
パラライジェル	3	マヒ+	マヒ++
ストーンパウダー	1	无	石化
ストーンムース	2	石化	石化+
ストーンジェル	3	石化+	石化++
サイレスパウダー	1	无	封印
サイレスムース	2	封印	封印+
サイレスジェル	3	封印+	封印++
ピヨパウダー	1	无	ピヨ
ピヨムース	2	ピヨ	ピヨ+
ピヨジェル	3	ピヨ+	ピヨ++
火のカケラ	1	无	火属性
火の石	2	会心	火属性+
火の结晶	3	会心+	火属性++
水のカケラ	1	无	水属性
水の石	2	治愈	水属性+
水の结晶	3	治愈+	水属性++
土のカケラ	1	无	土属性

矿石	等级	效果1	效果2
土の石	2	なまくら	土属性+
土の结晶	3	なまくら+	土属性++
风のカケラ	1	无	风属性
风の石	2	轻量化	风属性+
风の结晶	3	轻量化+	风属性++
光のカケラ	1	无	光属性
光の石	2	豪华	光属性+
光の结晶	3	豪华+	光属性++
暗のカケラ	1	无	暗属性
暗の石	2	无	暗属性+
暗の结晶	3	吸魂	暗属性++
纯白金石	4	尖锐+	吸血++
圣银金石	4	ガルド+	吸魂++
妖矿石	4	获得经验值+	尖锐++
鬼面石	4	吸血	なまくら++
萤辉石	4	尖锐	会心++
淡辉石	4	无	治愈++
神武矿石	4	吸血+	豪华++
魔素矿石	4	ガルド	轻量化++
レグヌニウム	4	获得经验值	ガルド++
ガラム超矿石	4	吸魂+	获得经验值++

话梅杂志&3DM-SMV



特殊效果

名称	战斗效果
毒	普通攻击附带"毒状态"
マヒ	普通攻击附带"麻痹状态"
石化	普通攻击附带"石化状态"
封印	普通攻击附带"封印状态"
ピヨ	普通攻击附带"眩晕状态"
会心	会心一击的几率上升

名称	战斗效果
治愈	攻击时为敌人回复HP
尖锐	物理攻击力上升
なまくら	物理攻击力下降
轻量化	加快攻击的频率
豪华	使武器的售价上升
吸血	攻击时回复自身HP
吸魂	攻击时回复自身TP

武器技能

合成后武器所附带的技能其实都为"战斗风格"的风格技能，惟一的优点就是玩家能够提前利用合成的方法来得到它们。合成的结果虽然会根据武器的不同而产生变化，但是利用下表的素材等级组合我们还是能够轻松找到武器所对应的技能组合，之后便可以根据自己的需要调整素材的等级来获得一些珍贵的武器技能，其中竖排为素材1的等级，横排为素材2的等级。



武器技能列表

组合1	0	1	2	3	4
0	无	技の心得	幸运上升	踏ん张り3	危险の报酬
1	压缩咏唱	コンボ追加	コンボ追加3	封印防御	高速咏唱
2	无	吸い上げ	マタギの经验	毒防御	威压
3	アサルト强化	スニーキング	踏ん张り4	ゲミの达人	能力增幅
4	ボーナス	リラックス	コンボ追加4	防御上升	古语咏唱
组合2	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
0	无	无	无	无	攻击上升
1	无	早口咏唱	マヒ防御	绊追加	コンボ追加
2	无	落下お宝增加	打击抵抗	石化防御	毒の耐性
3	无	会心の心得	痛恨の回避	药师の技法	跳跃后
4	踏ん张り2	无	リジェネ	术威力上升	HP上
组合3	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
0	无	无	マタギの远目	エスゲーブ	无
1	マタギの嗅觉	イダテン	マタギの知恵	ジャンプ	无
2	黄金の手	TP上升	ルアー	阳动行军	无
3	ダッシュ	踏ん张り	アサルト延长	技威力上升	无
4	TP节约	悟り	石化防御	武器の达人	无
组合4	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
0	无	无	攻击の代偿	无	无
1	跳跃前	无	愈しの翼	无	敏捷上升
2	无	气配消し	无	落下お金增加	知性上升
3	知性の代偿	无	术の心得	无	无
4	HPの代偿	无	玄人の锻炼	HP上升	无
组合5	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**
0	无	能力衰退	无	无	幸运の代偿
1	无	无	术威力低下	无	无
2	防御の代偿	无	敏捷の代偿	无	无
3	无	TPの代偿	无	无	无
4	无	术威力低下	无	无	无

话梅杂志&3DM-SMV

能力培养

除了从“工会迷宫”的“矿点”中能够采掘到矿石外，那些随机出现的草丛中也能够采集到不少增加能力的药草，凡是在效果中显示为任意能力+2以上的药草，在实际使用时能力的增减还是会在1到该数值的范围内随机变化，其中增加幸运的药草没有副作用，所以运气足够好的话，培养出幸运999的人物也不是不可能的哟。

药草	效果
セージ	最大HP+2、最大TP−1
セボリー	最大TP+1、幸运+1、最大HP−2
ラベンダー	最大HP+1、攻击+1、防御−1
カモミール	知性+1、幸运+1、防御−1
ベルベーヌ	最大HP+1、防御+1、敏捷−1
バジル	最大HP+1、敏捷+1、幸运−1
サフラン	幸运+1
レッドセージ	最大HP+2、知性−1
レッドセボリー	最大TP+2、攻击−1
レッドラベンダー	攻击+2、敏捷−1、幸运−1
レッドカモミール	知性+2、防御−1、幸运−1

药草	效果
レッドベルベーヌ	防御+2、知性−1、幸运−1
レッドバジル	敏捷+2、攻击−1、幸运−1
レッドサフラン	幸运+2、最大HP−2
ミント	最大HP+2、最大TP+2、攻击−1、知性−1
ローズマリー	攻击+1、防御+1、最大HP−2、敏捷−1
チェリーセージ	最大TP+1、知性+1、幸运−1
キャットニップ	最大HP+4、幸运+1、最大TP−2
タイム	最大HP−4、幸运+1、最大TP+2
ヴァレリアン	最大HP+1、攻击+1、知性−1
ダンデライオン	最大HP+1、知性+1、攻击−1
アンジェリカ	防御+1、幸运+1、敏捷−1
ヒレハリソウ	敏捷+1、幸运+1、防御−1

工会任务攻略



游戏中一共存在7个“工会迷宫”，具体位置大家可参考上方的地图。每次进入其中，地图都会随机变化，但由于只有2个场景，所以熟记走过的道路并不难通过。除了完成工会任务和采集素材外，迷宫中随机出现的宝箱中也隐藏着不少在主线流程中无法获得的装备，它们中除了能力高的外，还不乏一些搞笑的特殊造型装备，至于能不能有幸遇到，就要看玩家运气如何了。每次完成任务后会得到“工会点数”（ギルドポイント），累积到一定数值即可提升“工会等级”，而玩家只能接受低于或等于自己目前“工会等级”的任务，任务的等级越高，迷宫中出现的敌人也越强。如果玩家遇到无法完成任务的情况，可以与工会接待员对话放弃任务，不过作为惩罚，一旦玩家放弃过一次任务，工会中交换道具所需要的GP就会增加1%（效果永久存在）。

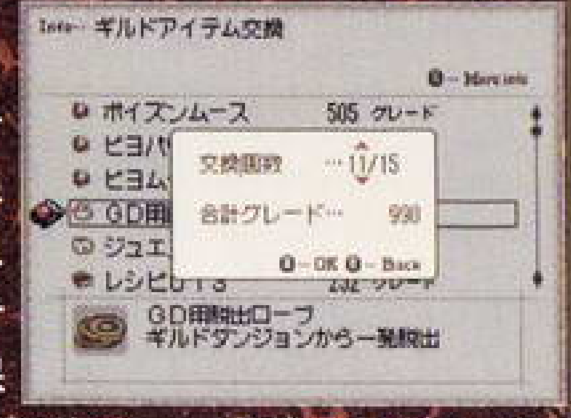
究级BUG

本作对Grade值的需求量可谓是相当庞大，买武器、买素材、买AI指令等都需要Grade，没有耐心的玩家一定都刷烦了吧。下面我们就来介绍如何利用游戏中的Bug来达到Grade瞬间999999万的目的。不过这样一来，游戏也就没有平衡可言了，大家一定要谨慎使用。

第一步 在工会放弃一次任务

第二步 保证自己目前的GP在90～90.9的整数倍内（例如5倍就为450～454之间，计算结果小数点后的数字不保留）

第三步 利用目前的GP交换上一步骤相同倍数的“GD用脱出ロープ”，这样你就发现自己的GP达到了最大值。



注意事项：由于一周目同一道具的携带上限只有15个，所以在进行以上的步骤前，一定要保证自己的GP不能超过1350～1363这个范围，否则就只有先换取一些道具或通过战斗来进行调节。另外将战斗难度设定为“ノーマル”，然后尽量拖延战斗的时间就能将得到的GP控制在20以下，大家不妨有效利用。

话梅杂志&3DM-SMV

全料理列表

谷物

No	名称	效果	效果战斗回数
1	あげぱん	MHP+15%	6
2	トルティーヤ	MHP+20%	4
3	ホットドッグ	防御+10%	5
4	豆スープ	防御+10%	5
5	スコーン	MHP+10%、防御+5%	4
6	オイルパスタ	MHP+20%、防御+10%	1
7	サンドイッチ	防御+10%	5
8	キャビアカナッペ	MHP+40%	3
9	クリームパスタ	防御+25%	4
10	ヤキソバ	先制攻击距离增加	7
11	オムライス	道具金钱回收范围增加	8
12	お好み焼き	掉落金钱增加	8
13	いものコロッケ	掉落道具增加	7
14	ジャンバラヤ	MHP+15%、先制攻击威力增加	5
15	ピッツア	先制攻击威力增加、落下道具增加	4
16	クリームコロッケ	回收范围增加、先制攻击威力增加	4
17	ソバ	先制攻击距离增加、落下金钱增加	7
18	パエリア	先制攻击威力增加、先制攻击距离增加	7
19	お粥	落下金钱增加、落下道具增加	3
20	マーボカレー	落下金钱增加、获得金钱+40%	9

肉

No	名称	效果	效果战斗回数
21	干し肉	攻击+5%	3
22	肉のソテー	物理伤害-15%	3
23	肉のくんせい	技攻击力+10%	3
24	鸟骨スープ	攻击+30%	1
25	ミートラビオリ	物理伤害-20%、毒无效化	3
26	肉の盐釜焼き	技攻击力+10%、麻痹无效化	5
27	肉まん	石化无效化、毒无效化	5
28	ミートローフ	攻击+20%、封印无效化	6
29	フィレステーキ	石化无效化、麻痹无效化	7
30	カリーチキン	物理伤害-20%、攻击+20%	5
31	スジ肉煮入み锅	技攻击力+20%、麻痹无效化	7
32	ローストターキー	技攻击力+30%、石化无效化	4
33	シシカバブ	攻击+30%、术伤害-30%	4
34	まンカんせんせき	物理伤害-80%、防御+40%	1

鱼

No	名称	效果	效果战斗回数
35	干し鱼	知性+25%	6
36	鱼のフリット	知性+35%	4
37	鱼のくんせい	术伤害-30%	3
38	鱼のパイ	术伤害-50%	7
39	カリーシュリンプ	知性+20%、术伤害-20%	3
40	鱼のマリネ	知性+20%、TP消费-20%	3
41	鱼の盐釜焼き	术伤害-20%、TP消费-20%	3
42	鱼のテリーヌ	TP自动回复	2
43	スシ	术伤害-40%、术威力+30%	5
44	鱼のクリーム煮	术威力+20%、TP消费-30%	5
45	鱼のポワレ	TP消费-25%	4
46	鱼の香草蒸し	术威力+40%	3
47	ふぐ刺し	HP自动回复	4
48	海鲜茶碗蒸し	TP消费-20%、TP自动回复	4
49	高级海の幸パスタ	HP自动回复、术伤害-40%	5
50	フカヒレ煮入み	TP自动回复、HP自动回复	2
51	宫廷フルコース	术威力+40%、咏唱时间-80%	1

话梅杂志&3DM-SMV

野菜

No	名称	效果	效果战斗回数
52	野菜炒め	MTP+15%	5
53	ザワークラフト	咏唱时间−20%	5
54	オニオンリング	MTP+15%	5
55	コールスロー	MTP+30%	3
56	ピクルス	MTP+30%	3
57	野菜のフリット	咏唱时间−40%	4
58	トマトパスタ	MTP+30%	3
59	シーザーサラダ	采掘物发现数量增加	7
60	ロールキャベツ	采掘物发现距离增加	7
61	焼き野菜サラダ	MTP+15%、咏唱时间−20%	4
62	ポトフ	采掘物发现距离增加、采掘物发现数量增加	7
63	ラタトゥイユ	采掘成功率上升、采掘物发现数量增加	7
64	キッシュ	采掘成功率上升、稀有物品采掘率增加	7
65	精进怀石	稀有物品采掘率增加、采掘失败率减少	9

其他

No	名称	效果	效果战斗回数
66	ポーチドエッグ	敏捷+30%	3
67	メレンゲオムレツ	移动速度+20%	5
68	ゆで卵のくんせい	敏捷+20%	7
69	茸のスープ	移动速度+30%、向前跳跃能力+10%	4
70	ポークビーンズ	移动速度+20%、向前跳跃能力+20%	7
71	グラタン	移动速度+20%、敏捷+40%	5
72	おでん	敌出现几率下降	4
73	クリームシチュー	敏捷+30%	5
74	ピロシキ	敏捷+30%、敌逃跑几率上升	7
75	チーズラビオリ	移动速度+20% 向后跳跃能力+5%	7
76	クラムチャウダー	移动速度+20% 向后跳跃能力+10%	7
77	ボルシチ	敌逃跑几率上升	4
78	トムヤンクン	敏捷+40%、移动速度+30%	7
79	チーズフォンデュ	敌出现几率下降、移动速度+30%	4
80	トリュフリゾット	敏捷+50%、敌出现几率下降	5
81	フォアグラソテー	敌逃跑几率上升	5
82	山海珍味スープ	敏捷+30%、向前跳跃能力+30%	9
83	灵药キノコスープ	移动速度+40%	9

果子

No	名称	效果	效果战斗回数
84	ベイクドフルーツ	幸运+40%	5
85	ポップコーン	幸运+30%	7
86	おしるこ	幸运+40%	5
87	フルーツグラッセ	幸运+60%	3
88	アップルパイ	幸运+15%	7
89	パンプディング	幸运+20%	5
90	チーズタルト	幸运+20%、技能熟练度+50%	4
91	フルーツサラダ	幸运+20%、术熟练度+50%	4
92	フルーツグラタン	幸运+80%、技能熟练度+30%	6
93	フルーツクレープ	幸运+80%、术熟练度+30%	6
94	レモンパイ	技能熟练度+40%、术熟练度+40%	8
95	チーズクレープ	获得金钱+80%	8
96	ミルクレープ	风格技能经验值+40%	8
97	トライフル	风格技能经验值+40%、获得金钱+30%	4
98	フルーツタルト	获得经验值+40%	4
99	スパイスケーキ	技能熟练度+80%、术熟练度+80%	8
100	通称おいしおいし	获得经验值+90%	9

诂梅杂志&3DM-SMV

另外，以下几种料理还能够增加同伴之间的友好度，每次增加量为1点。

名称	所需材料
アップルパイ	谷物1、フルーツ1
パンプディング	卵2、パン1、调味1
チーズタルト	谷物1、卵2、调味2
フルーツサラダ	野菜1、卵1、フルーツ2
フルーツグラタン	谷物1、卵2、フルーツ2
フルーツクレープ	谷物1、卵2、フルーツ1
通称おいしおいし	谷物2、肉4、鱼2、野菜1、卵2、パン2、调味6、高级食品2、高级调味品3、フルーツ12

幻之料理

除了6种料理外，其余料理配方都可以从宝箱和工会商店中购买得到。而这6种料理，则被称为幻之料理，寻找也是一个非常有意思分支任务。首先，你必须确保流程已经发展到可以自由操作飞空艇(也就是进入黎明之塔前的那段时间)并购买了所有工会中可以购买到的料理配方，此时回到商业都市就会听到有关幻之料理的情报。以下是6种幻之料理配方的具体得到方法。

レシピ020：マーボカレー

与ガラムの火山的守门人对话后来到西战场与战场指挥官对话，之后走出西战场即可获得。

レシピ034：まんかんぜんせき

任意一名角色在使用了83号料理“灵药キノコスープ”之后，在南之国森林中与补给站的老头对话即可。

レシピ051：宫廷フルコース

所有食材数量都保持在5个以上的时候，与圣都ナーオス斯帕达的家仆对话获得。

レシピ065：精进怀石

与东之国的ジロチョウ对话后获得。

レシピ083：灵药キノコスープ

首先在王都レグヌム的下水道中与保镖对话，之后再去南之国森林中与补给站的老头对话获得。(可以与34号同时获得)

レシピ100：通称おいしおいし

首先与北国テノス的兵器工厂最上层中的アルベール对话，再到圣都ナーオス地下图书室取得食谱，最后回到兵器工厂再次与ルベール对话取得烹饪道具アイスクリーマ即可。

隐藏迷宫

在上辑攻略中提到，得到飞空艇之后就可以去西南沿海的隐藏迷宫进行探索了。隐藏迷宫共有100层，每5层敌人就会强化一个档次，到迷宫后期，哪怕一个杂兵都能够与最终BOSS相媲美。迷宫中途是无法记录的，即使原路返回也不可以，不过每5层会随机出现一个用于传送出迷宫的记录点，但是无法补充我方队员的HP与SP。所以想要踏破隐藏迷宫，首先必须在得到道具上限99的转生石进入二周目，否则补给资源绝对不够用。

在迷宫中应该尽量避免战斗，所谓能躲就躲，尽量减少消耗和所需时间。除了挑战最强的隐藏BOSS，在迷宫中还可以得到传说系列的传统武器“光剑ワルキューレ”和SD剑，相信老玩家们一定会感动得泪流满面吧。隐藏BOSS的HP有33万，且攻击、防御、知性等等数值都极高，至于打法的话，能够到达这里的朋友都不需要我多教了吧。打败隐藏BOSS有一定几率掉落重要物品“征服者之证”，无任何效果，只是证明你曾经达到过100层而已。最后要说的是，千万不要妄想在隐藏迷宫的挑战中使用网上所流传的随时存档金手指，由于随机迷宫坐标容易错乱，很可能会造成存档数据永久性损坏。

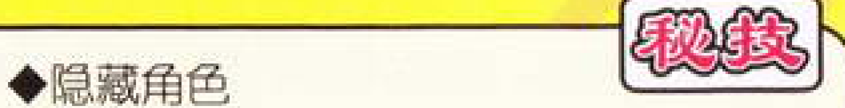
话梅杂志&3DM-SMV



NDS 哥斯拉 能量释放 双重打击

美版 | 游戏原名 Godzilla Unleashed:Double Smash

秘技



◆隐藏角色

在游戏中达成一定 条件就能取得隐藏角色。

隐藏人物	取得方法
Anguirus	在关卡"Hedorah Terrorizes San Francisco"中获得胜利。
Destoroyah	在关卡"Monster island,final battle"中获得胜利。
King Ghidorah	在关卡"Mecha King Ghidorah Ravages Bangkok"中获得胜利。
Fire Rodan	在关卡"Biollante Attacks Paris"中获得胜利。

NDS 马里奥聚会DS

美版 | 游戏原名 マリオパーティ

秘技





◆通关奖励

在游戏中完成故事模式一次就可以开启多个要素，其中包括：解谜模式、专家级难度、声音模式、BOSS 连战、抢分大战模式等。

◆徽章收集

游戏里达成特定条件就能得到徽章。



徽章	获得条件
新手徽章	初期拥有
马里奥徽章	使用马里奥通关故事模式。
路易基徽章	使用路易基通关故事模式。
瓦里奥徽章	使用瓦里奥通关故事模式。
耀西徽章	使用耀西通关故事模式。
碧奇徽章	使用碧奇通关故事模式。
戴茜徽章	使用戴茜通关故事模式。
坏路易徽章	使用坏路易通关故事模式。
蘑菇头徽章	使用蘑菇头通关故事模式。
酷栗宝克星徽章	获得1000点数。

徽章	获得 条件
蜘蛛克星徽章	获得 3000点数。
飞鱼克星徽章	获得 5000点数。
小鬼克星徽章	获得 7000点数。
面具克星徽章	获得 9000点数。
石板克星徽章	获得 11000点数。
地鼠克星徽章	获得 13000点数。
炸弹克星徽章	获得 15000点数。
毛毛虫之友徽章	获得 17000点数。
蘑菇国之友徽章	获得 19000点数。

话梅杂志&3DM-SMV

这里为大家提供PSP的金手指修改方法。使用CheatMaster，在游戏中按热键呼出修改菜单，选择“地址表格”，分别填写说明、地址、数据类型、数值，并选中锁定，然后退出金手指界面就可以了。

PSP PlayStation Portable

啪嗒嘭

日 版　游戏原名 Patapon

金手指



◆游戏编号：ULJS-10077

游戏中的最强武器并非神之武器系列的道具，而是在剧情中曾出现的英灵盾牌嘭和英灵弓箭嘭手中的剑和弓，这两件武器的能力几乎是神之武器的两倍，十分强力。不过通过正常流程是无法获得这两件武器的，使用金手指就可以把它们改出来了。

说明	地址	数据类型	数值	作用
NPC Weapon 1	00523AB4	自动	0x00000063	英灵盾牌嘭之剑
	00523AB6	自动	0x00000001	
NPC Weapon 2	00523B00	自动	0x00000063	英灵弓箭嘭之弓
	00523B02	自动	0x00000001	

本栏目中为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS Nintendo DS

魂斗罗4

美 版　游戏原名 Contra4



◆Game ID:YCTE 8c13221a

生命数99	
221CD800	00000063

无敌	
5202DCC8	E1D405BC
0202DCCC	E3A00002
0202DCD0	E1C405BC
D2000000	00000000

超高射速	
5200A1F4	E59D0014
2200A1F4	E3A00000
D2000000	00000000

NDS Nintendo DS

最终幻想IV

美 版　游戏原名 ファナルファンタジーIV

金手指

◆Game ID:12084D18 0000142E

中断存档再开不会消失	
12084D18	0000142E

按下SELECT+A金钱全满	
94000130	FFFA0000
020D8118	05F5E0FF
D0000000	00000000

战斗获得经验9999999	
920F1DFA	0000E020
020F1DF8	E1A00004
D0000000	00000000

战斗时一定处于先制状态	
521134E0	EBFFFF62
021134E0	E3A00001
D0000000	00000000

无视障碍物移动	
2221B844	00000000

主角等级99	
220D5FD4	00000063

话梅杂志&3DM-SMV

游戏万花筒

栏目主持：胧月

凉宫春日的忧郁之茶？

在《凉宫春日的忧郁》动画播出之际，一定有不少“宅”们对着动画中可爱的实玖琉学姐每天给团员们泡的茶垂涎欲滴吧，其实精明的商家早已将这“萌之茶”商品化了。这款“凉宫春日的润饮”容量190毫升，据说里面装有“朝比奈实玖琉亲手冲泡”的茶水，并且富含维他命C，绝对有助于体内萌力的成长。饮料的罐子有两款，一款是凉宫团长的大大鬼脸，另一款则是女仆装扮的鹤屋、实玖琉两位学姐，六罐装的包装箱上正反两面也是由这两幅画面构成。虽然这款被称为“SOS团御用”的饮料其实只是用绿茶泡制再加上简单的罐装而已，不过在广大“团员”们眼里，无论是什么东西，只要跟在“凉宫春日的”几个字后面，那就一定要支持到底！



▲6罐饮料售价1260日元，在日本也不算是非常贵的价格了。



◀每箱饮料中包括6罐，其中三罐的图案是萌力十足的鹤屋和实玖琉，另外三罐则是团长大人。

话梅杂志&3DM-SMV



《最终幻想》角色折纸

"《最终幻想》系列"的作品里塑造了不少家喻户晓的角色，与其相关的周边产品也是不计其数。不过那些动辄上百元的手办或模型可能不是人人都吃得消。对于这一点，有人想到了用另一种方法来代替。一位国外折纸创作家发挥自己的想象力，用纸张这种低成本的材料，制做出《最终幻想》里的角色。无论是可爱的陆行鸟、冷酷的萨菲罗斯，还是一身霸气的巴哈姆特，都被作者那双灵巧的手还原了出来。

在很多人的看法里，折纸还只是停留在小学生做手工的阶段，其实不然。令一张再普通不过的纸张变化成各种各样的形态，需要丰富的想象力与精湛的手艺，能不受轮廓和结构的限制随心做出自己所想，才是折纸艺术的精髓所在。就拿下面几个角色来讲，不管是翅膀的皱褶，还是人物脸部细致的表情，都在折纸上很好地表现了出来，精细程度令人咋舌。

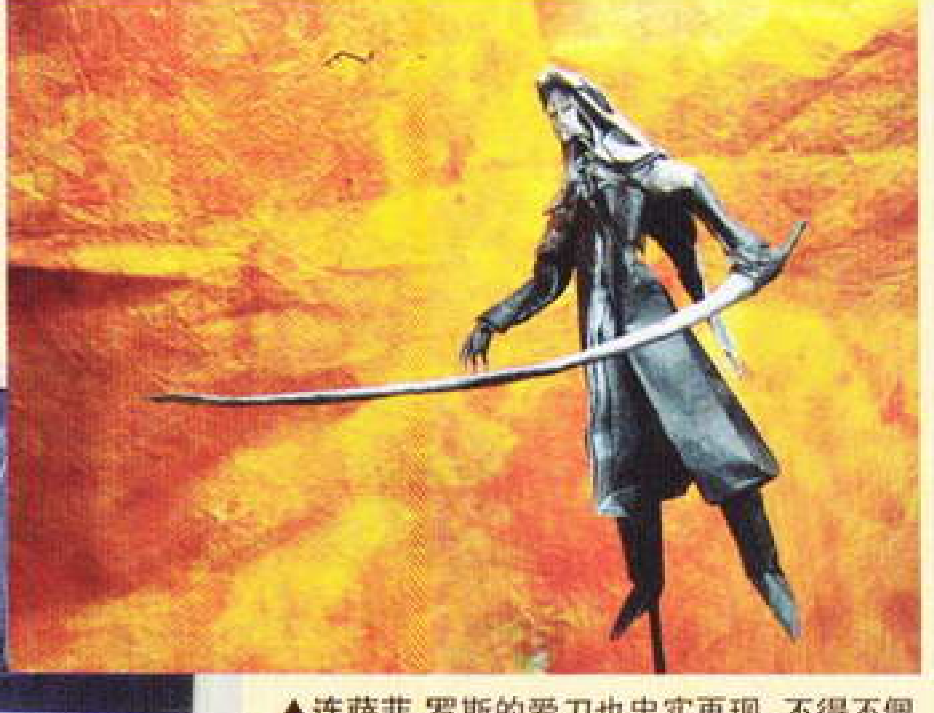
新概念折纸的出现，使人们重新认识这种传统的手工艺，不过刚才提到的作品都比一般的折纸要复杂很多，对于普通人来讲还是有一定难度的。不过话说回来，如果折纸能做到这种程度，其意义也远远大于折出来的东西了。



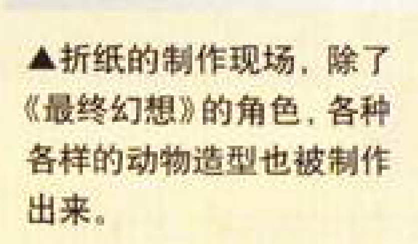
◀可爱的陆行鸟，傻傻的大头可以说是它的标志，不知道作者有没制作出能骑上去的角色。



▲虽然是纸做的，但巴哈姆特的霸气丝毫不比游戏CG里的差。



▲连萨菲 罗斯的爱刀也忠实再现，不得不佩服作者的技术。



▲折纸的制作现场，除了《最终幻想》的角色，各种各样的动物造型也被制作出来。



▶针千本！不知道大家认出来这个是什么没有？（笑）

话梅杂志&3DM-SHV



洛克人，生日快乐





▲官方网站的题图，用鼠标可以将蜡烛“吹灭”。

“洛克人”这个名字对于游戏玩家来说应该是非常熟悉的了，发展至今，“《洛克人》系列”已经衍生出多个分支，在各大平台都有着不错的发展。掌机玩家对于《洛克人》的感情应该不会浅，因为《洛克人EXE》、《洛克人ZERO》、《洛克人ZX》以及最新的《流星洛克人》等分支系列都是在掌机平台上诞生的。

今年12月17日是“《洛克人》系列”诞生20周年的纪念日。Capcom在“《洛克人》系列”的官方网站上举行了抽奖活动，只要玩家填写好简单的调查表就有机会得到对FANS来说非常珍贵的小礼品，不过遗憾的是这项活动只针对日本国内玩家举行。进入系列的官方网站，玩家们可以看到手捧蛋糕的洛克人造型，用鼠标点击蜡烛能够把蜡烛“吹灭”，很有意思。虽然身在国内的我们没法参加抽奖活动，不过看看赠品的图片解解馋还是没什么问题的。当然在看过之后，也别忘了对洛克人说上一句“20岁生日快乐”。



▲纪念T恤，款式很不错。

ロックマン生誕２０周年にあたって

皆さん、本日はロックマンのお祝いのために、
公式サイトに足を運んでくださってありがとうございます。

先月の「ロックマン２０周年記念イベント」におきまして
皆さんからの暖かい応援を直接うけて、
ロックマンは皆さんと共に、これからも成長していける！
と感じました。

皆さんのお陰で、私もロックマンもここにいます。

２５周年、３０周年とロックマンを続けて、皆さんと語り
合っていきたいと思います。

これからも宜しくお願いします。

2007.12.17
エグゼクティブプロデューサー 稲船 敬二



▶系列制作人稻船敬二给广大玩家的感谢信。



▲抽奖活动中送出的纪念海报，一共有3种规格。



▲20周年纪念明信片和钥匙扣，非常精美。

话梅杂志&3DM-SMV



战斗吧，少女！



人气动漫作品《幸运星》将于明年1月24日在PS2平台推出名为《幸运星～陵樱学园 樱藤祭～》的原创AVG，而本作的预约特典却是另外一款PC用格斗游戏《幸运作战》。玩家可以选择原作中的多名角色进行一场热力四射又KUSO连天的角逐。



▲可以看出本作使用的是漫画原版人设，小神晶的表情极为忠实原作，倒是此方显得不够贱格。

◀此方的招式没人会认不出来吧？首先倒霉的是店长。本作看单帧会给人卡通渲染的错觉，其实仍旧是2D画面，这里要提一句比较扫兴的话："角色的动作实在太飘了。"



▼▶波动拳以及波动拳的超必杀版本？此方超级赛亚人化。

▶战斗结束后的胜利台词，这里就不翻译了——反正你们这些邪恶的人光看汉字也知道是啥意思。

话梅杂志&3DM-SMV


琉璃：当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候想必已经是元旦了吧？漫长的一年已经结束、新的、充满希望的一年即将到来，不知道大家有没有 准备好迎接新的开始了呢？
宇轩：嗯，废话不多说，新年就要有新年的气氛。节日盛装啊，贺卡一类的东西是绝对不能缺少的，下面就让我们奉上动漫美图恭贺大家新年快乐吧。
游戏美图秀
宇轩：新春看和服MM能够修身养性、养眼睛。所以说宅男也要有应季赏景的好品味。
琉璃：=。=；除了MM们的衣服变了，其他也没觉得你的欣赏水平有什么提高啊？
宇轩：这叫意境，你不懂的。
琉璃：放开点眼光，看看花札、镜饼、年菜也不错啊，好不容易过个新年，你就不能借此机会清洗一下你的大脑么？
宇轩：No！残留在我脑根底部的东西那都是精华啊，岂是能轻易磨灭的东西。

宇轩：鉴于各地在元旦期间有可能遭遇大幅降温，就让我为大家送上一些粉嫩MM帮助大家温暖内心吧。

琉璃：@_@；这……所谓的“粉嫩”是指你的邪恶的“秀色可餐”评图标准吧。



琉璃：正经一下，还是让我们一起给读者大人们浩浩拜个年吧。

琉璃：宇轩：祝大家新年快乐，在新的一年中身体健康，事事如意！





话梅杂志&3DM-SMV



《寒蝉》和《零之使魔》第3季制作决定

继《零之使魔》第3季的消息公布后不久，随着《寒蝉》2季的第24话结束，在ED之后让人惊喜地看到了第3季制作决定的消息，官方也紧接着在主页上打出了巨大的标语。



《超时空要塞》系列新作《超时空要塞 FRONTIER》将于明年春上映！



继1995年放送结束的《超时空要塞7》以来，历经7年之久的系列TV版新作目前已决定于2008年春开始放送，而在12月底将会有一个第1话剪辑影象的先行放送。本作中还将大量出现前TV系列中从未出现过的新设定。

●短消息

*《旋风管家》的作品相关人气TCG（集换卡）系列第三弹推出，后藤圭二和椋本夏夜等人气绘师加入绘制阵容。

*首届澳门动漫节将于明年3月21日起，一连4天在复活节假期内于渔人码头举行。

*日本一个宣称"专业OTAKU系"的动画、声优、特摄相关歌词搜索站"アニカシ（ANICASHI）"在不久前正式开设。

*第四届金龙奖原创动漫大赛各奖提名名单公布，《扳手少年》等39部作品得以提名。

*田中芳树执笔的人气长篇推理小说系列《药师寺凉子怪奇时间簿》即将于2008年TV动画化。





华丽的龙战斗
——《龙战士 共鸣》



两年前，神品·仁在乘坐由父亲驾驶的穿梭飞行船进行月球之旅时不幸发生了坠机事件，但是他却奇迹般的生还并成为了此次事件的惟一幸存者。在失去了自己至亲的家人后，神品·仁就一直饱受着来自世间的指责和好奇的目光。直到某日，神品·仁在连环神秘杀人现场遇到了一个自称名叫"托尔"的少女之后，他那封闭已久的心才得以再次被打开……



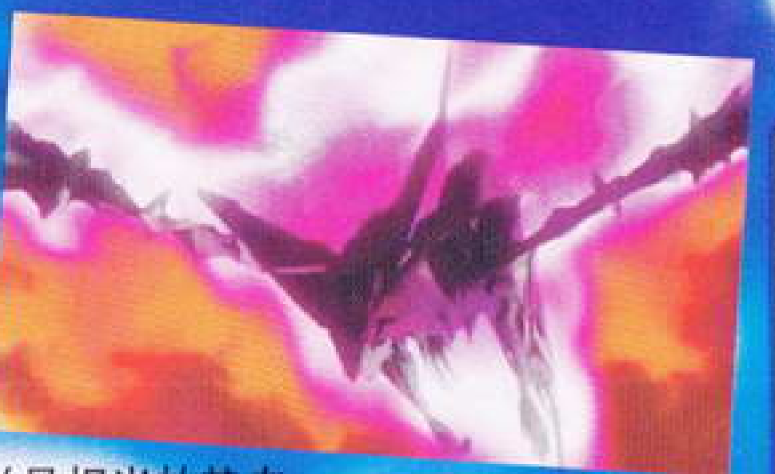


看点台

作为10月新番中为数不多的原创作品，GONZO公司通过本作所要向观众们传达的，正是现代社会中所缺少的人与人之间的信赖和交流。本作的声优阵容极其强大，以团长平野绫为首的SOS团的声优集体献艺，再加上水树奈奈、诹访部顺一的华丽演出，以及宇野诚那养眼的人设，3DCG制作的精彩龙战斗场面……这些都足以让本作掀起一个"波涛汹涌"的新浪潮。

3DM-SMV

由3DCG技术制作出来的华丽小龙，让人看了都忍不住想养一条（>_<），不过考虑到饲养费方面就还是……本作的战斗场面可以说是相当的热血。



CAST

神品·仁：小野大辅
托尔：茅原实里
吉库琳德·巴乌姆加尔特：水树奈奈
真希奈：后藤邑子
嘉内特：平野绫

STAFF

导演：小野学
人设：宇野诚
龙设兼机设：石垣纯哉
音乐：山下康介

团长平野绫大人在本作中摇身变成了华丽的女王型人物，不过可惜的是那是一位反派角色m(_ _)m，不过那超强的演技和动听的声线还是要赞一个的。



角色资料

神品·仁(CV：小野大辅)：在穿梭机事故中失去了亲人，孤独的18岁青年。仿佛被什么所引导一般，在与名为“托尔”的不可思议少女相遇后，其命运也开始发生了极大的变化。



托尔(CV：茅原实里)：突然出现在仁面前的神秘少女，拥有超人般的身体能力。关于她的过去都是谜。但目前以得知其真正身分是从遥远星球来到地球的纯正血统的“龙”。



吉库琳德·巴乌姆加尔特(CV：水树奈奈)：年纪轻轻的天才少女，由于头脑太好所以一直都是孤独一人。因此对于与她同为“龙鸣者”的同伴们有着超乎常人的执著心。



热点解析

《现视研 2》

关键词：宅

这个被炒到沸沸扬扬的近代新名词可以说是这部动画的一大精髓所在。描写了大学宅人生活的本作完全向我们展示出了，怎样才能算的上是真正的OTAKU。也许从这群人的身上，我们能够发现一些自己学校生活的影子。

关键词：同人

同人小说，同人漫画，同人网页……在宅文化发展到了某个阶段的今天，同人军团也在不断地壮大。能够自己出一本不错的同人刊物，相信这绝对是该领域生物们的一大梦想。在动画的前几部分，从出版日期的安排到出版费用的预算都给出了精致的解答。虽然国内尚未有发展到这一水品的趋势，但是也给了我们一个不小的提示。

关键词：恶搞

以现实为主题的动画风格，但凡是轻松休闲的作品一定避免不了“恶搞”的出现。本作从OP开始就彻彻底底地对高达进行了一次恶搞，其水品之高，让人感到惊叹。而在动画中也随处可见当下人气作品的搞怪杰作，甚至连著名画师漆原智志也有参与到其中。虽然从出现度和数量上来看远远比不上《旋风管家》，但其另人喷饭的程度却也不输给前者。

话梅杂志&3DM-SMV

吸血鬼之馆

各位读者大家好，为了迎合《恶魔城X 历代记》登陆PSP平台及IGA透露NDS平台上的《恶魔城》新作正在积极开发，我们暂停许久的“吸血鬼之馆”也复活了！在回归的第一辑中为大家准备了《恶魔城》经典BGM的介绍，下面就让我们开始吧。

恶魔城无上的天籁

经典BGM——Vampire Killer全系列巡礼

文 Sorer

21年前，当西蒙手持圣鞭厮杀各种僵尸蝙蝠时，相信被这场面打动的玩家不在少数。或许大家印象中只记得西蒙迈着矫健的步伐走向恶魔城的情景，却不曾料到当时萦绕在你耳边的BGM——《Vampire Killer》(以下简称“VK”)现今俨然成为了“《恶魔城》系列”至今无法超越的经典。21年后的今天，VK已经以多种不同的版本通过后期的恶魔城游戏和CD呈现在玩家的面前，下面笔者就为大家做一个总结和介绍。

原声篇

VK第一次出现是在FDS版(编注：任天堂碟机)《恶魔城》里最初那段经典的道路上，简单的磁碟媒介和现在动辄蓝光HD的大容量比起来有些不值得一提，但是VK胜在曲谱的优秀和对氛围的把握与塑造上，曲子激昂的前半段让人精神抖擞、志气高昂，而后半段长短音效的配合运用加上诡异的节奏，给玩家带来了亲临恶魔城的感觉。

1991年，恶魔城的新作——《恶魔城》(SFC)终于发售了，本作中的VK在编曲上并没有做太大变化，但是由于主机性能大幅提升，再加上浓重的哥特风格，使得这首VK非常耐听。

1993年只发售了两款日版《恶魔城》游戏，分别是《恶魔城》(X68000)和《恶魔城X 血之轮回》(PC-E)，前者游戏中共有三种音效，但是听上去感觉差距不大，其中VK更加强调了鼓点的变化，个别音效也改变得相当不错，重点是此作中的VK新加入了一段比较平缓的旋律作为过渡，效果非常好，这段旋律也被后续的VK大量采用；而后者由于采用了CD音轨，音质达到了前所未有的高度，由于笔者对这款游戏的喜爱，对该版本的VK也更为溺爱，大量的乐器原声通



话梅杂志&3DM-SMV

过CD音质来表现是其他普通音效所不能比拟的。

2001年，掌机进入了GBA的时代，《恶魔城》新作也众望所归地在该平台上登陆。《恶魔城 月之轮回》在BGM上采用了非常讨巧的做法，使用了大量之前的经典BGM，VK也理所当然地收录在内，不过曲子本身并未做什么修改，只是音效方面有所提升。而在《恶魔城 白夜协奏曲》里，更是将年迈的西蒙请到了BOSS RUSH模式中，一首由VK和Clockwork混音而成的VK2K2成为了西蒙模式的BGM，不过由于《白夜》将重点放在了画面上，使得BGM方面严重失准，尽管此曲的编曲还算不错，但聆听时总给人一种回到了80年代的感觉。

在上面两款作品期间，还发售一款复刻作品《恶魔城年代记》(PS)，尽管此游戏的BGM在谱子方面和原作《恶魔城》(X68000)完全一样，但是藤森崇多的优秀编曲弥补了这一点，而这首VK应该是最为多元化的版本了，风格介于摇滚和DJ舞曲之间，大量电子音效的出色运用是最大亮点，后来网上流传的DC版原声也是基于这个版本改编的。

在其他《恶魔城》游戏中，也很多次地出现了VK的身影：《恶魔城传说》(FC)的VK后半段加强了回音的效果；《VAMPIRE KILLER》(MD)的VK是由山根ミチル编曲，但是由于机能所限，最终的音乐效果比较浑浊，和同时期的《恶魔城XX》(SFC)比起来有所差距。而此作和《恶魔城 苍月十字架》(NDS)还有《恶魔城X 历代记》(PSP)的VK都以《恶魔城X 血之轮回》(PC-E)为基础制作。《恶魔城 漆黑前奏曲》(SGB)的最终BOSS战时也出现过一段变化很大的VK；《恶魔城X 月下夜想曲》(SS)在新加入的两个场景中都采用了VK作为BGM，两首VK风格迥异，但都非常耐听；另外，在《恶魔城 默示录外传》(N64)的游戏开始和《Castlevania》(PS2)游戏结束时同样能发现VK的身影。

混音篇

混音就是在原声音乐的基础上进行一些改良，给听者带来和OST不同的感觉。又称Arrange。

1991年，第一张Arrange专辑《Perfect Selection ドラキュラ》发售了，但是让人无法接受的是包括《恶魔城》三神曲在内的部分作品都加入了说唱部分，尽管有入江纯优秀的编曲，但是听惯了纯正OST的人显然无法接受这些说唱，VK最终也不能幸免。

不过不到一年后，《恶魔城》最伟大的Arrange专辑《Perfect Selection Dracula~NEW CLASSIC~》发售了，系列惟一一次动用交响乐，也使得音乐本身达到了余音绕梁、天籁之音的效果。专辑第一首《Vampire Killer～Wicked Child》无疑是一首非常出色的交响乐，VK能以这种形式被表现出来，无不让人感觉到音乐的伟大，过多的赞美此时已经显得那么苍白无力，无条件地推荐给所有玩家以及喜欢交响乐的人。

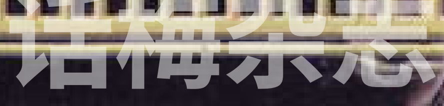
1994年，摇滚风潮袭卷《恶魔城》，《PERFECT SELECTION DRACULA BATTLE》这张重金属风的Arrange专辑给玩家带来了别样的感觉，其中VK也是所有版本中最为激昂热血的，电吉他带来的那种振聋发聩的音效让人感觉自己就在现场一样，节奏感也非常强，喜欢摇滚的玩家不要错过。

1997年的《悪魔城ドラキュラ MIDI Collection》专辑中共有两首VK，第一首节奏非常缓慢，整体音乐的效果非常厚重，笔者认为音乐所带来的那种恶魔城气氛更为浓重了，而且更加有力量。第二首VK用MIDI音效来诠释FC的音源，效果同样出色，也让人们更加重视了MIDI的可塑性。

而《DRACULA X Remixies》这张专辑里的两首VK，笔者并不推荐，两首曲子除了女生的低唱和开始一些节奏还能找到VK的影子以外，很难让人把它和VK联系到一起。除了混音专辑外，《恶魔城》最新的原声专辑《Akumajo Dracula X Chronicles Original Soundtrack》中也有一首VK的Arrange版，曲中加入了大量DJ音效，给人一种DJ舞曲的味道。



由于篇幅度原因，VK的很多版本在这里没能做过多介绍。现在VK也已经不仅仅是《恶魔城》所专用，很多Konami的游戏中都出现过VK的身影，笔者也希望通过这篇文章能让更多的玩家喜爱VK这首BGM，喜爱恶魔城。


诺梅杂志&3DM-SMV

洛克人世界

ROCK MAN WORLD

栏目主持 羽纹

大家好，沉寂已久的"洛克人世界"又回来了，不知道各位对几款《洛克人》新作是否满意呢？鉴于在NDS平台上发售的两部ACT作品《洛克人ZX》和《洛克人ZXA》都没有被汉化，而两作与GBA平台上的《洛克人ZERO》系列在世界观、剧情上却有着千丝万缕的联系，相信很多不懂日文的玩家都对这两部作品不是很了解，下面就让我们趁专页重开的机会大致介绍这几部作品间的世界观、剧情、人物关系等内容，让您对该系列有更清楚的认识。（PS：下文中《洛克人ZX》简称为《ZX》、《洛克人ZXA》简称为《ZXA》、《洛克人Zero》简称为《Zero》。）

文 鞋恶地主・RP

一 几部作品的基本联系

在"《Zero》系列"的最后一部作品中，Zero和拜尔博士的战斗使世界政府新・阿鲁卡迪亚失去了领导人，也使得半机器人和人类之间的关系进入了一个新的时代。在100年后的《ZX》里也记载了这段历史：百年之前，由于传说中的英雄Zero的活跃，半机器人和人类长久以来的纷争终于得到平息。世界在新领导人雪儿博士的领导下迈向了一个和平的时代，科技也飞速发展。可和平并没有持续多久，在一次事故中，被牵扯进来的雪儿博士离奇失踪，Serpent公司趁机利用其庞大的财产取代了世界政府的地位，为了获得更加强大的经济实力和人心，社长Serpent一手策划了多次袭击事件，世界又再次进入混乱的时代……

在Serpent公司领导世界几年后，梵和艾尔(《ZX》的男女主角)在运送货物的时候，偶然间遇到了Model・X，在半机器人的袭击下，正好符合适应者条件的梵和艾尔同Model・X融合为洛克人X，在守护者的帮助下，他们粉碎了Serpent的野心，但罪恶的Model・V却没有被消灭。7年后，阿修和格雷通过一次意外获得了Model・A，为了知道自己为什么也是适应者，失去了幼年记忆的两人在梵和艾尔的帮助下一步步地接近该事件的真相。同时，三首领之一的阿尔巴特为了建立自己理想的世界，带领四天王Model的适应者和Model・V对世界再次宣战。在众人的努力下，阿尔巴特最终还是没能逃过失败的命运。而此时，这一系列事件的真正幕后首脑才开始浮出水面，而这之后的发展，就只能等到续作才能知道了……



话梅杂志&3DM-SMV

二 重要人物介绍

普蕾莉



身为半机器人的普蕾莉在《Zero》初代就出现过，相信很多玩家都对这个整天抱着布娃娃的小LOLI印象深刻吧。这个被雪儿收养并教导的角色在领导人雪儿失踪后为了对抗Serpent，召集了原政府的工作人员，秘密成立了"守护者"组织，她一边调查Serpent公司的行动一边继续雪儿的研究，虽然普蕾莉在全篇中出场次数并不多，但可以说是"《ZX》系列"中最重要的角色之一，没有她就不会有梵和艾尔遇上Model·Z，更不会有后面的故事。

Serpent

一切的罪魁祸首，Serpent公司创始人。通过利用半机器人部队伪装成恐怖分子袭击城市制造混乱，再以政府的名义出动公司的正规军平息事故，安定民心，使自己一步步达到代替联合政府的目的。艾尔幼年双亲身亡的事故亦是他一手造成的。为了消灭"洛克之力"，他根据雪儿的Model研究资料制造出Model·V。

普罗米修斯、潘多拉

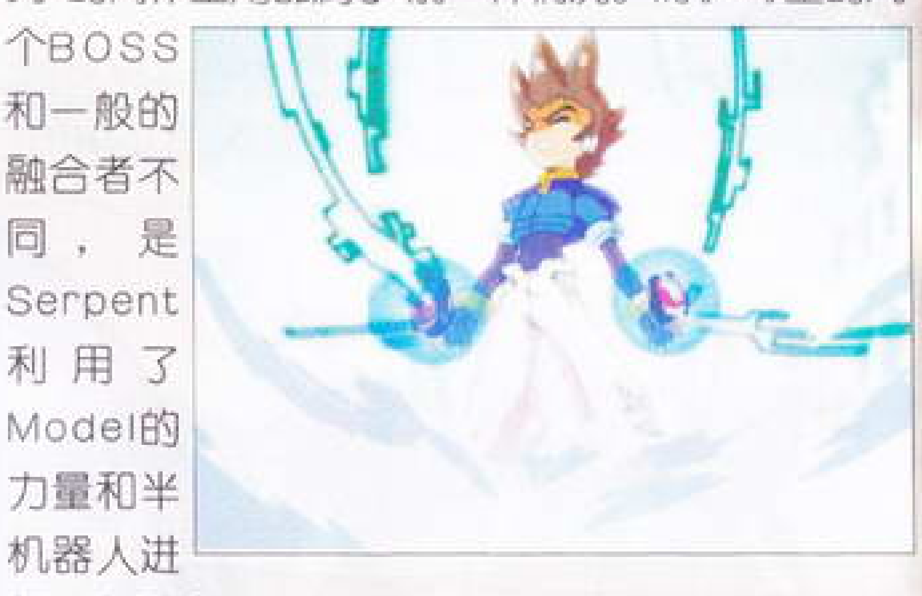
他们的名字分别来自希腊神话里盗天火到人间的神和带给人类灾难的魔女（相信对《圣斗士》等作品比较熟悉的读者对这两个名字应该十分熟悉吧），游戏中的他们可没那么风光，两人均是阿尔巴特（《ZXA》里的最终BOSS）制造出的人偶，由于对世间充满怨恨，一边假装服从阿尔巴特一边找机会报仇，对拥有洛克之力的人们抱有特殊的敌意。



三 活性金属MODEL解密

活性金属Model算是"《ZX》系列"中最关键的要素，关于Model的制造在《ZX》里普蕾莉有提到：几年前，已经察觉到Serpent想要策划造反的雪儿为了防止世界再次进入战争，根据传说中的英雄制造出最初的六个Model——根据200年前平息精灵战争的英雄X（艾克斯）资料制造的Model·X、根据传说中的英雄Zero（杰洛）制造的Model·Z；根据四大天王制造的贤将Model·H、隐将Model·P、妖将Model·L、斗将Model·F。而Serpent为了取得"洛克之力"，制造出意外事故让雪儿失踪后，根据她的研究资料制造出Model·V，之后取得了Model·V的阿尔巴特同样也制造出能复制DNA功能的Model·A。

Model具有和它的基础形态相同的人格，拥有自我意识的Model会自己选择适应者进行融合。当人类和Model融合后，会成为拥有"洛克之力"的洛克人，能力会得到大幅度提升，并且能够使用融合Model生前的能力，有时候也会发生因为情势危险或由于某种因素而出现强制融合，比如"《ZX》系列"的两作主角都属于前一种情况。而《ZX》里的几个BOSS和一般的融合者不同，是Serpent利用了Model的力量和半机器人进行强制融合。



好了，关于作品的基本介绍就到这里了，在下次的专页里将会介绍"《洛克人》系列"的编年史和一些重要的名词等，敬请期待。

话梅杂志&3DM-SMV

最终幻想 FINAL FANTASY



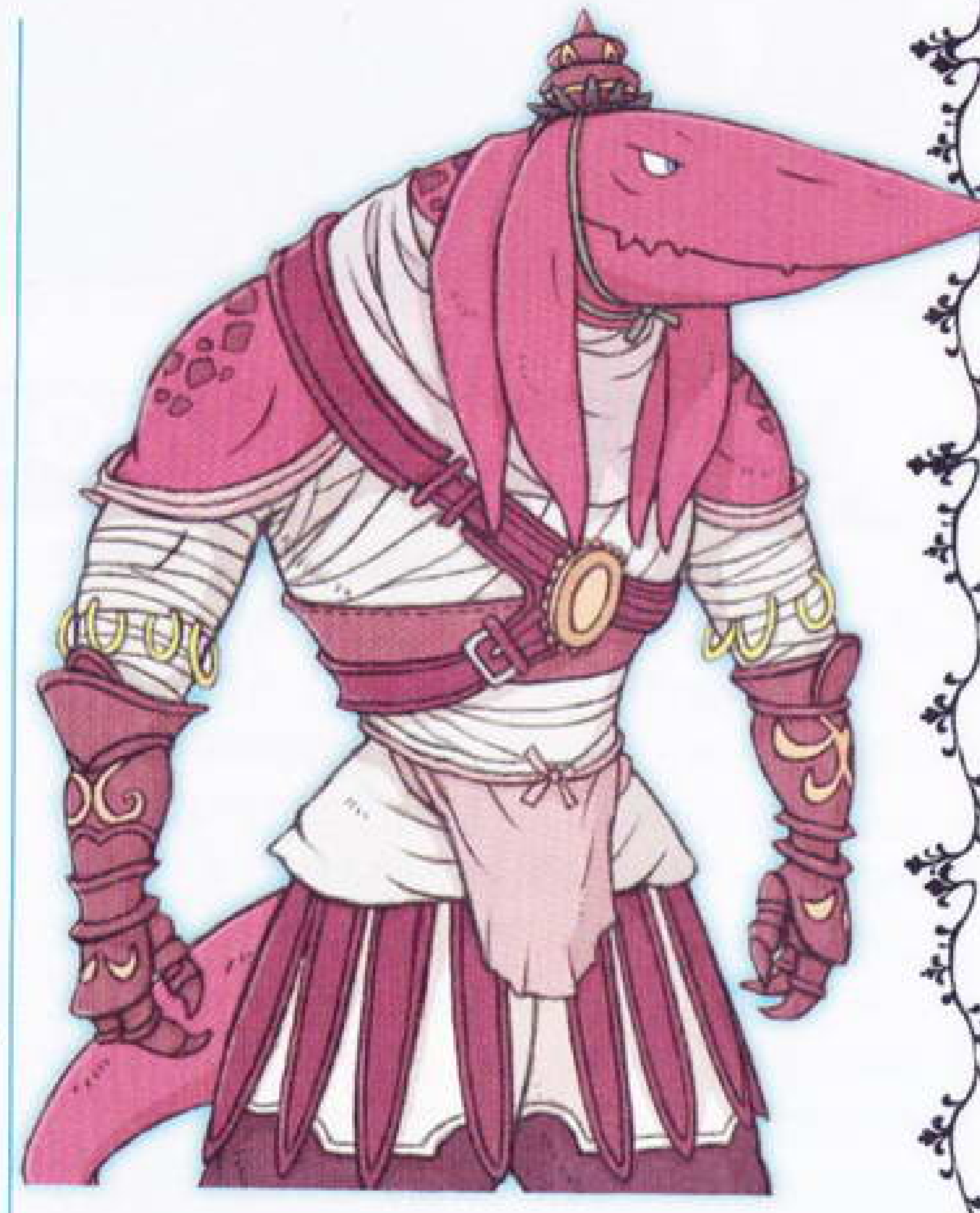
上次栏目介绍了伊瓦利斯大陆六大种族中的三个，今天我们就来介绍剩下的几个种族——邦加、席克以及嗯莫族。相比较起来，本次的这三个种族人气明显没有上次的高，可能是因为外表太丑陋的缘故吧。不过就实力来看的话，它们可一点也不会差啊。

伊瓦利斯大陆篇（三）

邦加族

代表职业：龙骑士、守护骑士、神殿骑士

邦加族是从爬虫进化而来的种族，同样长着长长的耳朵。由于耳朵呈下垂的姿态，所以有时候，邦加族也被别人称作“垂耳”。邦加族的身体非常强壮，皮肤非常坚硬，有着很强的运动能力和繁殖能力，寿命大约是人类的1.5倍。比较有意思的是，邦加族的皮肤分为红、黄、蓝、绿、灰等多种颜色，不同的颜色也决定了他们所擅长的不同能力。有些邦加族人的性格很温顺，而有些则比较暴躁，脾气不好的那些大多都是红皮肤的。由于前身是爬行动物的缘故，所以邦加族的大脑构造以及嘴部发音很难做到正确地进行咏唱，这就是为什么基本上没有邦加族人会使用魔法的原因。不过，他们的近身战斗能力几乎无可挑剔。在“《FFTA》系列”中，邦加族无论是转职为攻击型的神殿骑士还是守备型的守护骑士都非常优秀。在“伊瓦利斯同盟系列”作品中，惟一一个贯穿两作的邦加族人就是《FFⅫ》中追杀巴尔弗雷的那个邦加莫南了。在《RW》中，它依然阴魂不散地跟踪着巴尔弗雷，可惜只是走个过场而已，实际戏份并不多。





席克族

代表职业：维京海盗、赏金猎人



“猪啊～”好吧，用这种动物来形容席克族的外表实在是太贴切不过了。和他们笨拙的外表相同，在所有种族里，智商最低的就要数席克族了。“交流”、“商谈”这种事情在他们眼里都只是浪费时间，遇到问题，武力才是最好的解决办法。虽然体重有些超标，但实际上席克族的行动非常迅速，力量也很惊人。所以一般他们都在从事一些靠出卖劳力来挣钱的活，比如说卫兵、佣兵、矿工等等。《FFXII》中，经常可以看到席克族的赏金猎人在寻找目标，《FFTA2》中，最爱找玩家茬的几个部落，带头的大多也是席克族。

由于这些原因，他们是伊瓦利斯大陆上地位相对较低的种族之一，伊瓦利斯的一些高级决策层都绝对不会有他们存在。另外席克族对发光的东西有着特殊的爱好，所以它们异常地喜欢金子、宝石等物品，这也是他们为什么都比较有钱，但从来不用的原因。

嗯莫族

代表职业：幻术士、炼金术士、里魔道士、学者



尖利的爪子、野兽般的四肢、粗壮的尾巴以及浓密的长毛，不过这样的设定并没有让嗯莫族成为一种高攻击力的种族，相反的，他们的智力却非常发达。温和的嗯莫族对所有的战争事情都比较厌恶，他们研究音乐、学术以及如何利用“魔雾”的力量产生出各种强力的魔法，但这仅仅是出于他们的兴趣而已。炼金术师是嗯莫族独有的职业，这是因为只有它们才拥有足够的魔力，可以使物质与物质之间进行相互转换。只要有足够的“魔雾”做能源，它们甚至可以运用隐藏在古老圣典中的知识改变地脉的结构或者呼云唤雨(学者)。所以，千万不能够小看他们。

其他种族

艾葛尔族

只在《RW》中出现过的种族，他们生活在伊瓦利斯上空漂浮的雷姆雷斯大陆上。虽然



他们的外型看起来和人类没有什么太大的差异，但一双硕大的翅膀让他们拥有了飞翔的能力。为了维持翅膀的机能，他们的平均寿命比人类少了将近一半。他们通常没有野心和追求，只希望安稳地度过一生。

古里亚族



《FFTA2》中出现的新种族，从特征上来看，她们很像艾葛尔族，也有着人类的外表和一双翅膀。不过她们的翅膀偏向于蝙蝠的那种翼膜，而不是羽毛。她们的脑袋上都长有两个角，这对她们也非常重要。别看古里亚族的都是女将，但论力气，她们一点也不比席克族差。大剑是她们最顺手的一种武器。



机器人格纳库

栏目主持 乌冬

不得不说，《高达00》真是一部很“强”的作品，几乎每一集都会给人惊喜——善良的中性帅哥背后隐藏着嗜血人格，伪娘不只外形脱俗，原来连机体也是相当“脱”俗的……本来我还打算当成一部普通的机器人动画来看的，现在看来会有这种想法只是我太天真了。好，闲聊就到这，下面就继续为大家送上《高达 战争编年史》的密码任务考究。

《高达 战争编年史》密码任务小考究

VOL.2

文 惨烈圈圈卫士鼻孔

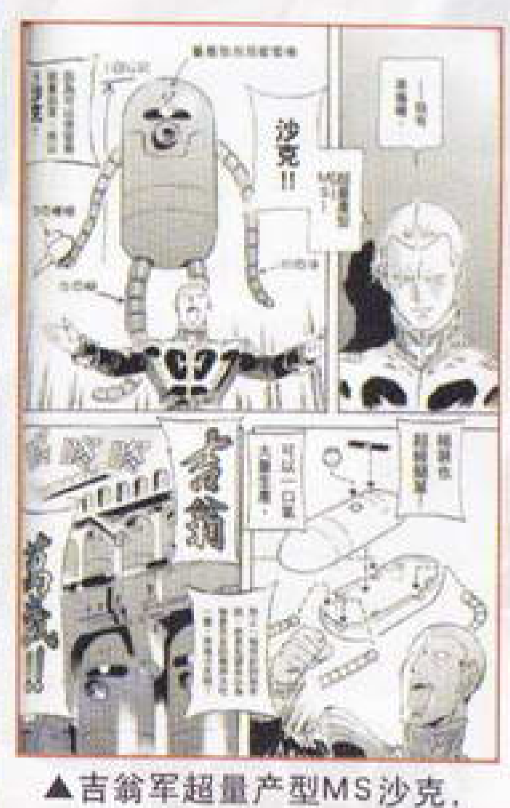
《ジャブローに散蒔く》 任务密码：らFウトイ

《さすがだぞ、ウッディ君！》 任务密码：ひWロょウ

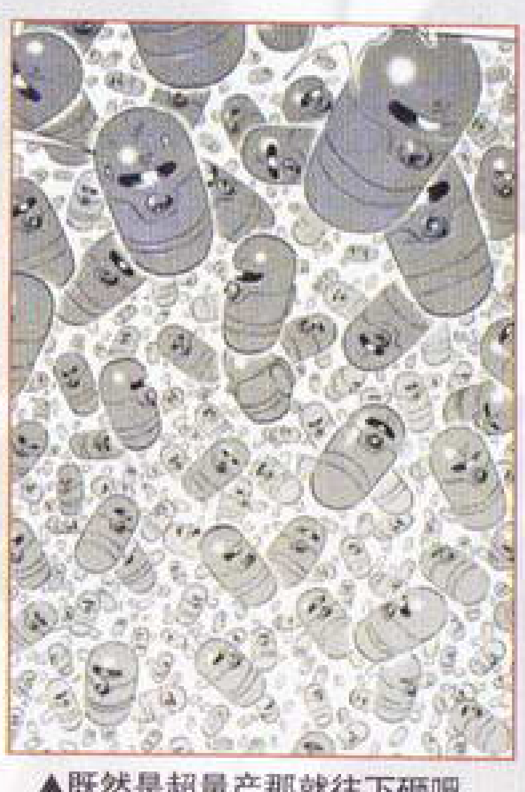
《战いは数だよ兄贵！》 任务密码：ハ4なゆん

出自：月刊《GUNDAM ACE》短篇漫画《汤尼狱崎的高达漫画——在查布罗的天空陨落》

同样是《GUNDAM ACE》的人气漫画栏目，汤尼狱崎以一篇8页的短篇漫画把两台简陋到令人发指的“MS”的人气炒到了顶点。其实整个故事很简单，说的就是联邦和吉翁以自己那台生产方式比装一盒模型还简单的超量产型MS在查布罗决战的故事。或许是因为猥琐的MS再加上猥琐的剧情吧，这个短篇漫画迅速走红。还纷纷出现了不少它的同人作品。难道现在只有走猥琐路线才能获得人气?



▲吉翁军超量产型MS沙克，“因为很容易就能画出来所以叫沙克。”(汗)再看看右下角“组装也非常简单”。喂，这样生产出来的东西能动么?



▲既然是超量产那就往下砸吧。沙克对联邦总部查布罗侵攻作战开始。(降落的时候手脚要收起来的啦——by汤尼狱崎)



▲料事如神的伍迪上尉怎么可能不知道吉翁的“邪恶”阴谋，吉翁有的我们也有。“造型简单充满美感，而且价格比钢球更便宜!”英勇之联邦的吉姆量产型MS——SM出动！话说这次真的变成了铁棺材了。

话梅杂志&3DM.SMV

SM和沙克，凭着这两台所谓联邦和吉翁的超量产机体的人气，NBGI把它们双双收录到了《战斗编年史》里，并且还原创了新的CA型沙克。最后更是一连发布了3个与它们相关的密码任务。不过人气再高一连做3个相似的任务就难免让人觉得有偷懒之嫌了。而且这些机体的基础数值全都只有1，不是有爱之人也不会去练吧。话说回来，无聊的时候开着卡碧尼冲进去放SP必杀技削削人棍也是很爽的。

《ここはアッガイ谷》

任务密码：らよタのW

出自：月刊《GUNDAM ACE》四格漫画连载专栏《机动战士钢蛋桑》

老实说咱完全没有预料到《战争编年史》的最后一个密码任务又是《GUNDAM ACE》的相关任务，更别说会想到这个任务竟然是和大和田秀树那个称得上是“脑残电波发射塔”的四格漫画专栏有关。《GUNDAM ACE》的大和田秀树脑残四格漫画专栏《机动战士钢蛋桑》是从2002年月刊创刊号开始直到现在极少数保持全勤的漫画。该漫画已经成为了月刊一道独特的风景。《钢蛋桑》每期专栏都会有一张首页插画。这大和田也是圈子里出了名的水陆两用龟霸控，所以不知道从什么时候开始，他的首页插画全部都变成了形形色色的龟霸，久而久之大家也就开始留意这些插画并开始收集起来，最终变成了该系列的特色。话说彗星小鸡也是大和田想出来的。这家伙还真能折腾。

游戏本身并没有什么好说的。那些有名字的龟霸就是这些插画里出现的角色。算是龟霸谷的居民吧。能力也不强，把它们都灭了就算完成任务了，毫无难度。不过话说人家在龟霸谷生活得好好的，我们干嘛没事跑去灭它们的族啊？想这个任务的人绝对比大和田还能折腾，哦，说不定就是大和田秀树先生自己想的呢。



▲文中的钢弹为台式的Gundam译法。

小知识

《GUNDAM ACE》介绍

自1979年初代高达诞生，直到最近刚开始的《高达00》，“《高达》系列”已经经过了将近30年的时间了。在这段时间里，一直不断有“《高达》系列”的作品出现在各种媒体，像是小说、动画、漫画、游戏等等，也让越来越多人对这一系列的作品产生莫大的兴趣。

为纪念高达长达二十多年的历史，及让更多的人对这部作品有进一步的了解，在2002年日本角川书店新创刊了一本专门介绍高达的专门志——《GUNDAM ACE》，这本书一推出即大受好评，而且还卖到了需要再版的地步。而现在台湾角川书店为了服务喜爱高达的读者们，也代理推出了中文版的《GUNDAM ACE》，让在中国的高达迷们也能更了解高达的世界。

在这本书中请到了安彦良和、北爪宏幸及美树本晴彦等知名漫画家来重新诠释高达。此外，也有曾参与高达制作的工作人员和声优的访问及对谈，当然也少不了各式各样的相关官方资料，内容相当丰富。

话梅杂志&3DM-SMV

米饼教室

栏目主持：米饼

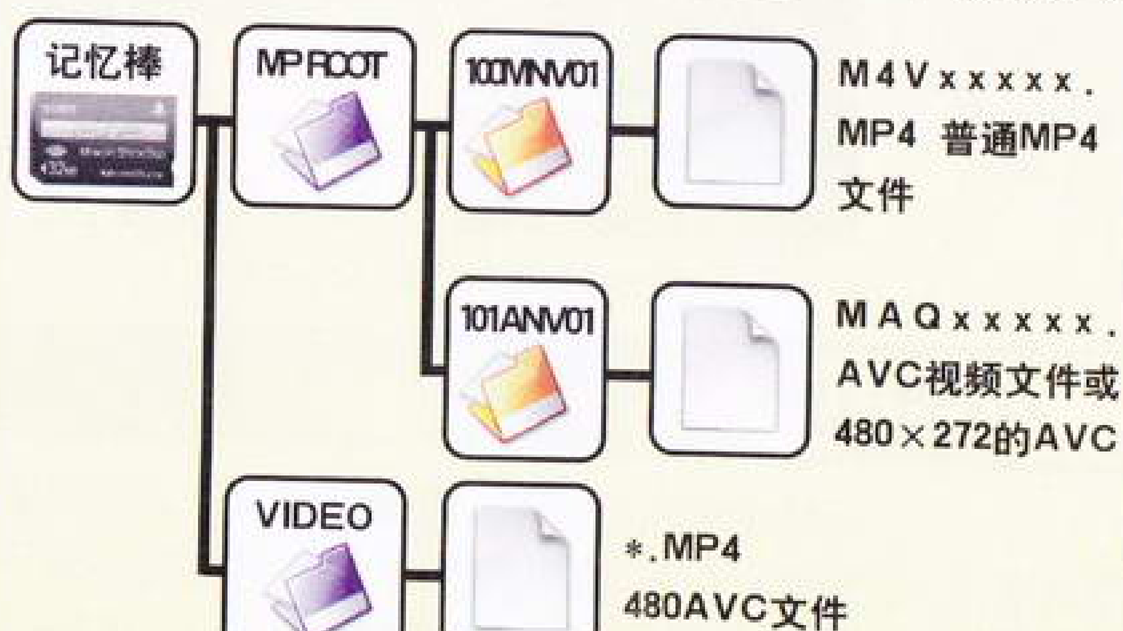


上节课所讲的内容不知道大家都消化了吗？不过话说前阵子米格在转换电影的时候也被雷了一下。网上下载的MKV格式电影明明在电脑上观看有字幕而且没有附加的外挂字幕文件，米格以为和RMVB一样是画面字幕的版本，就直接拖到了WinMEnc中进行转换，结果转完拷贝到PSP上带回家后才发现字幕丢了……上网查了查资料才知道，MKV格式可以将外挂字幕文件整合在主文件中，转换时必须选择字幕开启才能把字幕打在影片里，看来玩PSP还真能增长不少知识呢。言归正传，还是让我们继续今天的内容吧！

米格：同学们，上节课我们讲到哪里了？
宇轩：如何用PSP玩游戏！
米格：不对吧，这不是我今天要讲解的内容吗？快让我翻翻教案……
软饼干：话说上次讲看片好像只介绍了如何转换影片，却没有讲怎么通过PSP播放影片。
米格：果然，上节课带错讲义了……那么这节课我们就来为大家补上如何用PSP播放影片吧。

影片目录要注意

PSP固件采用了目录识别文件的类型的管理方式，视频文件必须放置在记忆棒根目录下的MP_ROOT和VIDEO两个目录中。VIDEO文件夹下除了支持480AVC外，其实还支持Motion JPEG编码的AVI视频文件。不过AVC文件实际上也是有区别的。VIDEO文件夹下支持的是480AVC，而且支持任意文件命名播放。如果你的AVC视频放在VIDEO目录下无法播放，那么则说明它是普通AVC视频文件或480 × 272的AVC文件，对于这种格式的视频需要放置到记忆棒根目录的MP_ROOT\101ANV01目录中，并且以MAQxxxxx.MP4的命名方式命名（xxxxx可以是任意数字），就能够在“视频影像”中正常播放啦。至于普通的MP4文件，则需要放置在MP_ROOT\100MNV01目录中，且必须以M4Vxxxxx.MP4命名（xxxxx可以是任意数字）。最后给出目录实例图：



米格：清楚了文件目录结构，首先就需要将视频文件拷贝到记忆棒对应目录下了。
软饼干：难怪我上次拷贝的电影不能播放，原来就是文件目录放错了啊。
宇轩：不过这里面的讲究还真多呢。
米格：是啊，但是只要拷贝正确后，播放器操作可就省事多啦。

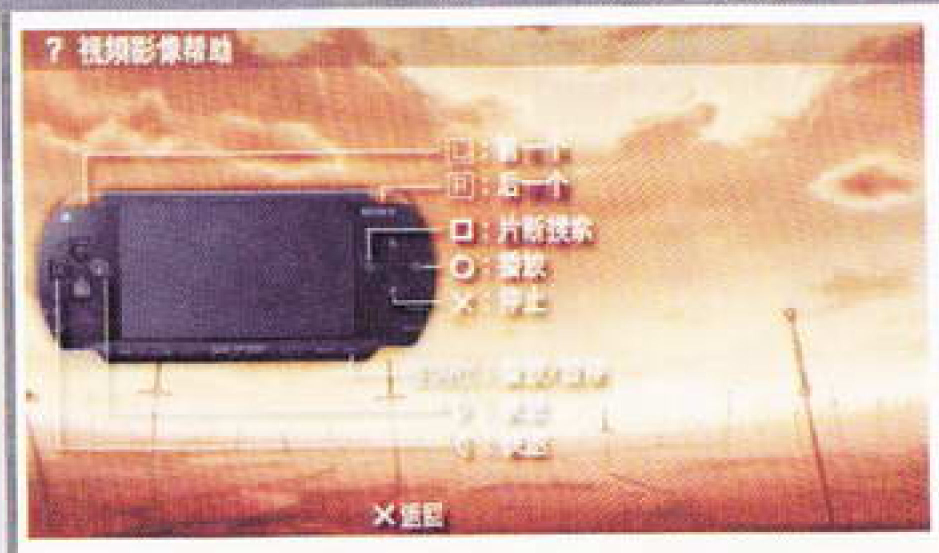
视频播放就这么简单

打开PSP后选择“视频影像”→“Memory Stick”即可浏览记忆棒中的视频文件了。



按○键进入视频选择画面，图中显示了拷贝在记忆棒中的视频文件。





按下○键后就能开始播放。播放过程中各按键功能如下：

按键	
L	上一视频
R	下一视频
方向键→	快进
方向键←	快退
△键	显示设置菜单
×键	停止，在设置菜单下作用为退出
□键	片段搜索
○键	播放，在设置菜单下为确定
START	播放/暂停

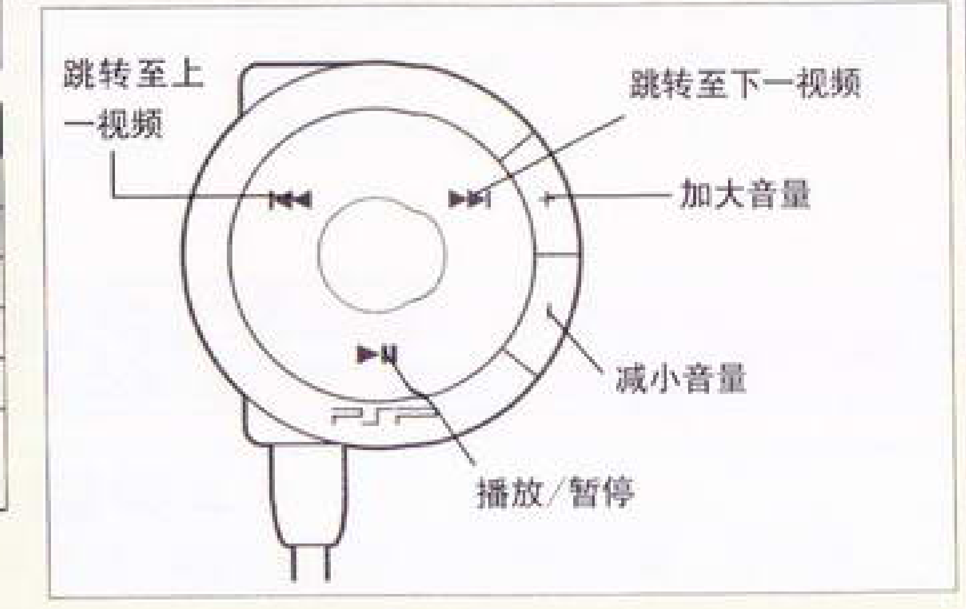
线控	
+	加大音量
−	减小音量
|◀	跳转至上一视频
▶|	跳转至下一视频
‖▶	播放/暂停
HOLD	拔向箭头所指方向后线控的各按键锁死，PSP不再响应线控传来的操作信号



在列表中将可以查看到当前视频的的名称、创建时间、编码方式和视频长度几项信 息。再次按下再次按○键或方向键"右"开始播放视频。

播 放时按下△键可以调出设置选项。





设置选项功能说明如下

1.片段搜索：这项功能用于在"可视化"的状态下搜寻视频中的某一位置，PSP将会按照设置的间隔(15秒、30秒、1分钟、2分钟、5分钟)对视频截图并列出所有缩略图。缩略图给出后按左右键选择你想要观赏的图片，PSP就会从该位置开始播放文件。

2.进入：这个选项的意思是由你选择一个时间点，PSP将从该时间点播放视频。例如图中的设置是让PSP从第50秒开始播放。图中"/"符号右边的时间"00：01：26"代表这段视频全长1分26秒。

3.声音选项：用于选择声道，依据按○键的次数分别为只播放左声道、只播放右声道和双声道同时播放。

4.画面模式：这里可以强制将原本4：3比例的视频文件拉伸至16：9而充满PSP的整个屏幕。它也可以将小分辨率的视频通过插值方式放大至全屏大小。

5.显示：该项用于选择是否显示视频文件的信息，例如片名，总长度，当前时间点等。

6.帮助：显示按键说明。

7.上一段视频，该操作也可由L键完成。

8.下一段视频，该操作也可由R键完成。

9.快进，该操作也可由方向键左完成。

10.快退，该操作也可由方向键右完成。

11.慢放：按○键确定后PSP将会以一个很慢的速度播放视频，想要恢复正常速度请按START键。慢放过程是没有声音的。

12.播放下一帧：每按一次○键PSP播放视频文件的一帧，本例中的视频文件每秒有29帧，所以，按29次可以看完1秒钟的内容。

13.播放：按○键后开始继续播放视频文件，该操作可使用START键完成。

14.暂停：按○键后开始暂停播放当前视频文件，该操作可使用START键完成。

15.停止：按下后退回到视频文件选择的界面。

16.A–B：重复播放功能，使用时在你需要的重复的片段开头处按一次○键，在片段结尾处再按一次○键，PSP就会把两次按键间隔中的部分重复播放，直到你再次按下○键为止。

17.重复播放：可以选择"重复文件夹"，即按顺序重复播放当前文件夹中的所有视频文件。"重复标题"，即重复播放当前文件；"取消重复"，即取消一切有关重复播放的设置。

18.SHUF：随机播放的开关，在"开"状态下PSP将随机播放PSP中的视频文件。

19.CLEAR：清除可以消除第16至18项进行的所有设置，恢复默认播放方式。



PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.18



某日拿着PSP在办公楼里转了一圈，发现了数个无线网络热点，基本上能覆盖整幢办公楼了。现在无线路由器已经是白菜价，正呈普及之势。如果Skype能出个PSP版，支持Skype in和Skype out，可以接打固定和移动电话，那估计真有不少人会把手机扔了，天天揣着PSP上班。下面先看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

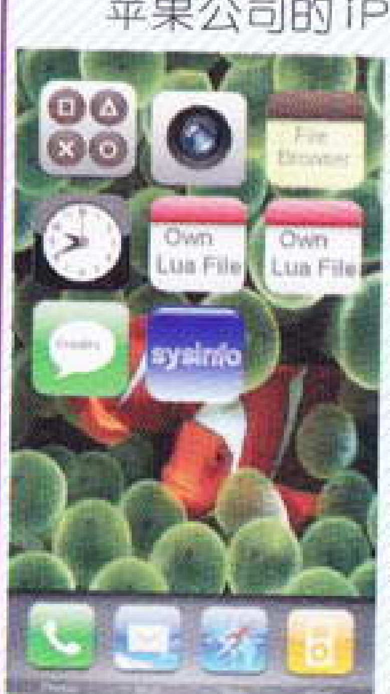
3.80固件破解遇阻

前不久，索尼发布了3.80自制固件，玩家期待3.80 M33自制固件的呼声也越来越高。但遗憾的是，索尼再次对固件的加密方式进行了更改，用以前的固件Dump软件导出的文件均是无效文件。而Dark Alex也正在研究3.80算法的破解，但目前并无进展。不过，Dark Alex却在固件中发现了PSP支持硬盘以及蓝牙的代码，不知这是索尼为PSP新配件预备的代码还是打算推出新型号的PSP。

自制软件

iPSPhone新版公开

苹果公司的iPhone手机时下正买得火热，也有很多厂商跟风推出类似产品。而iPSPhone这款程序也可以让你跟上这股潮流，将PSP伪装成iPhone。程序最新版是12月16日推出的V1.9，用户可以改变壁纸，能够查看包括固件版本和机主姓名的PSP系统信息，新版还对多余的代码进行了清理。



在PSP上运行iPSPhone会进入和iPhone几乎一样的桌面，不过是竖向显示的。我们用方向键移动光标，按×键进入各种功能。iPSPhone还在开发初期，提供的功能并不多。我们可以玩一个弹珠游戏，可以查看时间，以及浏览记忆棒中的文件。看起来作者想将iPSPhone变为一个小型系统，笔者也期待更多功能的加入。

Road Dog新版发布

经常使用PSP上网吗？那你一定需要Road Dog。Road Dog是一款PSP专用的



无线热点扫描软件，可以对附近的无线网络进行扫描。Road Dog的最新版是12月16日发布的V1e，加入了曲线显示，关闭了LED显示。运行Road Dog之前，要打开PSP无线网络开关。Road Dog会将附近的无线热点罗列出来，不仅有热点的名称还有信号强度等信息。PSP屏幕下方则会以曲线的方式显示信号强度，另外还有语音来提示信号强度。

Media Manager for PSP推出

Media Manager for PSP原本是索尼为PSP开发的一款收费文件管理软件，而在12月18日，SECJ正式宣布将免费提供此软件，玩家可以直接到PlayStation Store中去下载。因为是官方推出的软件，所以Media Manager for PSP无论在功能上还是操作上都比起其他自制软件要好上很多。软件下载下来安装时界面显示日文，但使用时会根据PSP的语言选项来显示不同语言。如果PSP系统中选择了英文菜单，则Media Manager for PSP会显示英文界面，方便大家操作。

Media Manager for PSP可以对PSP记忆棒内的文件进行扫描，并按类别罗列。玩家可以方便地将音乐、图片、视频等资料传输到记忆棒的特定文件夹内。软件设计很简洁，非常容易上手。用户只需要直接用USB连线将PSP和电脑连接起来，然后从PSP上进入USB模式，Media Manager for PSP就可以识别记忆棒内的文件了。



同人游戏

《VDrum》新版发布

不知有没有朋友对舞厅中的架子鼓有兴趣，那种叮叮咚咚的声音总能给人振奋的感觉。而《VDrum》则是一款PSP上的架子鼓游戏。游戏运行后，玩家可以通过按PSP按键发出各种声音。来点音乐，通过《VDrum》来伴奏吧。



软件学院

用PSP背单词——Adam Chen的单词表

软件名称：Adam Chen的单词表
最新版本：V2.2
软件作者：Adam Chen
适用机种：PSP-1000 PSP-2000

随着中国经济融入世界，英语正变得越来越重要。CET4也成为每个在校大学生的噩梦。不过，背单词有很多种方法。想轻松背单词吗？可以试试《Adam Chen的单词表》。《Adam Chen的单词表》是一款PSP专用的单词学习软件，不仅内置了CET4的词汇，还囊括了CET6的词汇。利用它，我们可以查询单词的释义，也能查阅例句，在娱乐中将单词记住。下面就让我们一起看看《Adam Chen的单词表》的具体使用方法吧。

安装指南

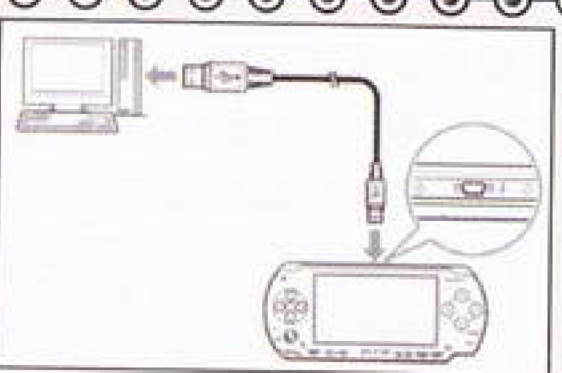




下载《Adam Chen的单词表》的文件包，并将其解压缩，软件最新版是 V2.2。



将PSP通过USB连线与电脑相连。







将名为CET4的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录内。

快速上手



在PSP XMB主界面中找到记忆棒图标。



在下面找到Adam Chen CET4，按确定键开始运行。



首先显示LOGO，稍等片刻进入程序主界面。用方向键的上、下移动光标，按○键确定。

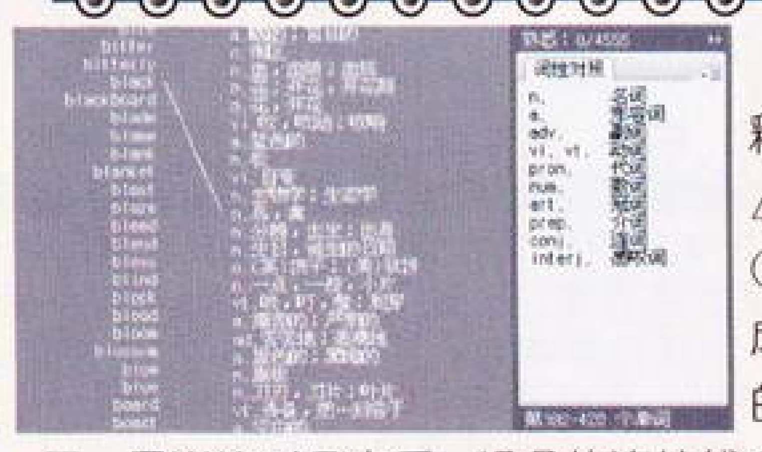


将光标移动到制作人选项上，按○键可以查看软件制作信息。

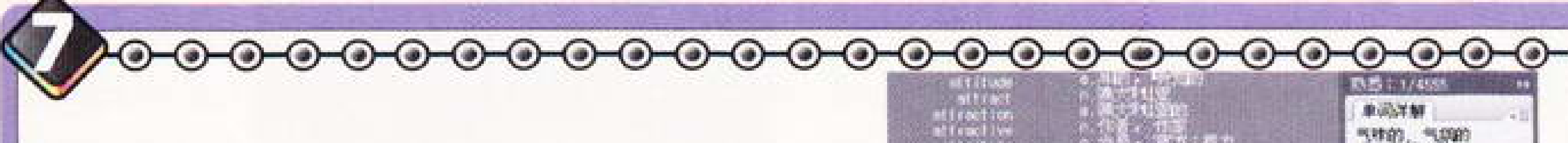
点击开始练习，进入程序主界面。程序界面分为三大块，左边是单词，中间是单词释义，右边则是信息提示栏。



6



我们需要做的是将左边的英文单词和中间的中文释义对应起来。按方向键的上、下移动英文单词，按△和×键移动中文释义。单词和释义对应起来后，按○键确定。如果对应正确则成绩加100，如果错误则成绩减100。连接正确后，单词会变为灰色。刚开始的时候，单词和正确释义之间会有绿色的连接线提示，但当答对几次后，绿色的连接线会消失，这时就只能凭借你的记忆了哦。选择好单词后，按□键单词会发音。

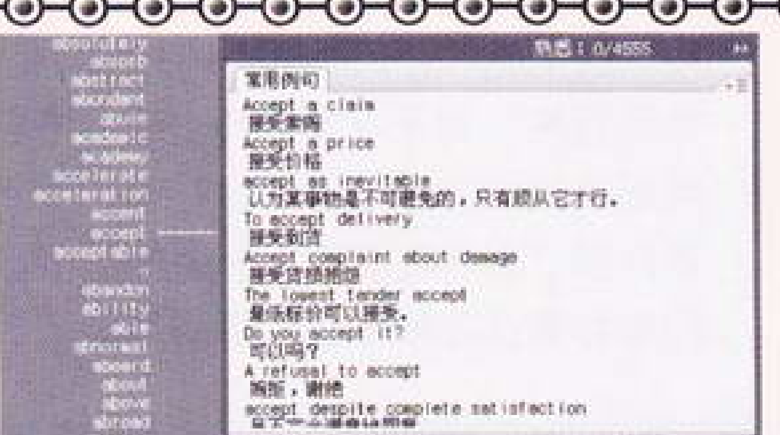


7

按L键可以查看当前单词的详细释义。



8



按R键则可以查看选定单词的例句。

9

菜单	说明
继续练习	回到练习界面
学习模式	“顺序”为按顺序学习单词，“随机”为随机抽取单词，“自动播音”为自动播放单词发音
当前分组	调节单词分组
分组大小	每个分组中单词的数量
保存成绩	将当前成绩保存下来
结束	退出程序



按SELECT键调出程序系统菜单，进行设置。按L、R键调节选项。

《Adam Chen的单词表》的功能很多，让你在游戏中就能够背诵单词，而且单词的释义很详尽，例句也很丰富哦。只是目前的游戏方式还太少，如果能多加几种方式，比如看单词猜释义等等，相信效果会更好。程序在退出时偶尔会出现死机现象，也希望作者在以后版本中改进。

回到开头说的无线网络。越来越多的设备内置了无线网络模块，别说PSP和NDS，PS3等家用机还有我们身边的各种数码产品，比如掌上电脑、数码相机、手机等等都加入了无线网络模块。不过，硬件有了，软件也要跟上。希望越来越多的无线网络软件能够出现。

PS模拟功能再完善
——3.71 M33-4使用指南

文 寰仔 编 米格

自3.00官方固件诞生以来，PS模拟器不断改进已经成为新版官方固件更新过程中的一个重要内容，同样，也成为Dark Alex自制固件改进的一个重要内容。从最早Dark Alex放出PS模拟游戏制作程序，到加入popsloader模拟器版本模拟插件，PS模拟器破解在不断完善不断进步着。而本次3.71 M33-4最重要的改进就在于加入PS多盘模拟，可以将数张PS光盘打包在同一个模拟游戏文件中，至此终于解决了PS模拟多盘游戏无法换盘这最难攻破的一关。

3.71 M33-4安装

与3.71 M33其他版本升级程序相似，3.71 M33-4的安装也非常简单。从网上下载最新的3.71 M33-4升级程序后解压缩，将其中的PSP文件夹复制到记忆棒根目录下，覆盖同名文件，之后打开PSP，启动升级程序后按下×键即可完成升级过程。3.71 M33-4安装包中还附赠了最新的popsloader插件，将解压获得的seplugins文件夹直接复制到记忆棒根目录下覆盖同名文件即可。不过Dark Alex官方提供的安装程序中并不包含从各版本中解压获得的模拟器文件，而本辑《掌机王SP》提供的资源下载中已经整合了这些文件。剩下的工作就非常简单了，只需要在修复菜单激活popsloader插件即可。

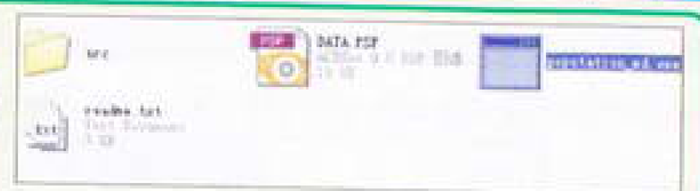


PS多盘模拟游戏制作

新的自制固件已经破解了官方的PS多盘模拟游戏，只要升级3.71 M33-4，就可以使用官方的多盘模拟游戏了。另外，Dark Alex通过破解官方多盘PS游戏，还开发了全新的多盘游戏转换软件popstation_md，让玩家自己也能制作多盘PS模拟游戏。不过这款软件与之前的popstation一样，依旧采用了命令行程序，对于不擅长电脑使用的玩家来讲用起来就有些困难了。好在有广大PSP爱好者开发了各种图形化转换前端，下面就让我们来看看这些转换软件的使用吧。

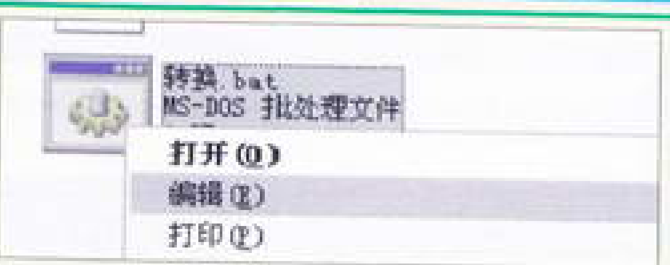
popstation_md





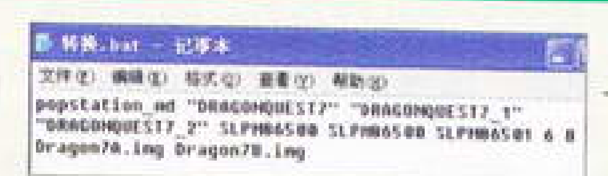
解压3.71 M33-4升级包，获得的popstation_md目录下就是多盘镜像转换软件，它支持2至5盘PS游戏镜像转换，但不支持单盘游戏转换，想要转换单盘PS游戏镜像还是要使用以前的popstation。另外，转换程序仍旧需要用官方的PS《大众高尔夫》模拟游戏做为基础文件，将其中的EBOOT.PBP文件与Keys.bin文件放置在程序目录下，并将EBOOT.PBP更名为BASE.PBP。





将PS游戏镜像文件拷贝到解压获得的文件目录下，镜像格式为IMG、BIN或ISO，如果自己手头只有PS游戏光盘，可以使用CloneCD或CDRWIN等镜像制作软件先来制作镜像文件。在选择PS游戏镜像时尽量选择日版、美版的NTSC制式游戏，模拟器对采用PAL制式的欧版游戏图像兼容性比较差。在解压获得的目录下创建一个"转换.txt"的文本，之后将文件后缀改为.bat的批处理文件，点击鼠标右键对其进行"编辑"。





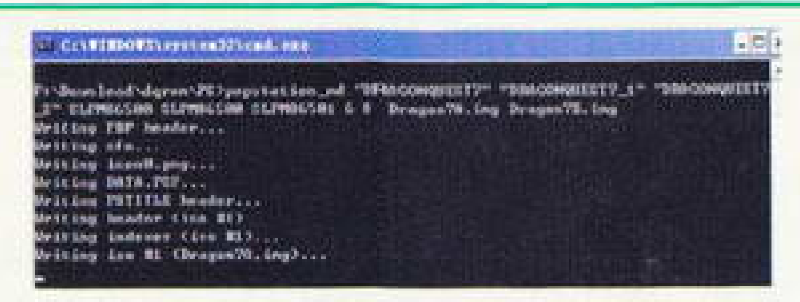
文本文档中是要在命令行中执行的批处理电脑指令，下面以转换PS日版《勇者斗恶龙7》为例，在文本中写入"popstation_md "DRAGONQUEST7" "DRAGONQUEST7_1" "DRAGONQUEST7_2" SLPM86500 SLPM86500 SLPM86501 6 8 Dragon7A.img Dragon7B.img"。其中"DRAGONQUEST7"表示转换后的游戏存档名称，

"DRAGONQUEST7_1"和"DRAGONQUEST7_2"分别表示两张光盘的名称，第一个SLPM86500表示转换后游戏存档编号，玩家可以自由设置，不过每次转换游戏需要设定不同的存档编号，不然存档会相互覆盖（因为PS游戏在记忆棒PSP\SAVEDATA下创建的存档文件是根据编号命名的），而后面两个编号代表两张光盘各自的编号。注意游戏编号的前4个字母代表区域，共有12个，一般设定为SCUS或SLUS即可，不可以随便乱设4个字母。而后面的5位数字是可以随意填写的。紧接着的两个数字6 8表示两张光盘各自的压缩等级，可以设定为0-9之间的任意数字，而最后的Dragon7A.img和Dragon7B.img就是镜像文件名称了，可以根据自己拷贝的镜像文件修改。修改完成后保存并关闭该文档。

4 转换程序还支持自定义游戏动画图标、预览音乐等功能，生成的EBOOT.PBP文件在PSP上选中后可以出现自己设定的预览画面，将ICON0.PNG、PIC0.PNG、PIC1.PNG图标文件以及snd0.at3音乐文件和icon1.pmf动画文件放置在该文件夹下，转化时就会自动加入了。这里强调一点，如果使用PSPBrew等EBOOT.PBP文件编辑软件来更换图标，很有可能导致修改的模拟游戏无法运行。这些素材文件的规格也有严格限定，喜欢DIY的玩家可以找相关素材制作软件进行尝试。

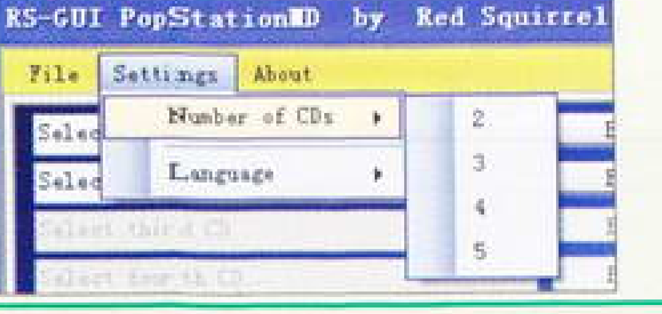


5



双击“转换.bat”文件，系统则会弹出窗口开始进行转换，稍等片刻后会在该文件夹下生成一个EBOOT.PBP文件了。

6 连接PSP，将生成的EBOOT.PBP文件与Keys.bin文件一同拷贝到PSP\GAME下创建的任意文件夹中，之后就能在“游戏”→“Memory Stick”中看到原PS模拟游戏图标，进入后就能找到你所转换的PS游戏了！



RS-GUIPopStationMD

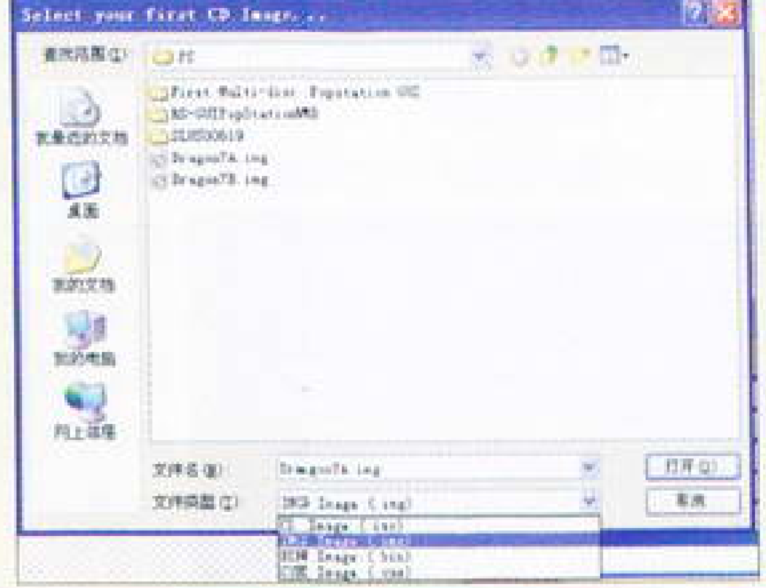
1 使用popstation_md指令压缩多盘PS游戏显然非常麻烦，因此在这里我们首先为大家推荐一款名叫RS-GUIPopStationMD的图形窗口软件，它的最新版本为2.0b，下载后解压缩即可使用，已经整合了转换时所需的各种资源文件。

3 在转换前我们首先要指定光盘数量，点击上方的“Settings”菜单，在弹出的“Number of CDs”中选择光盘数量。

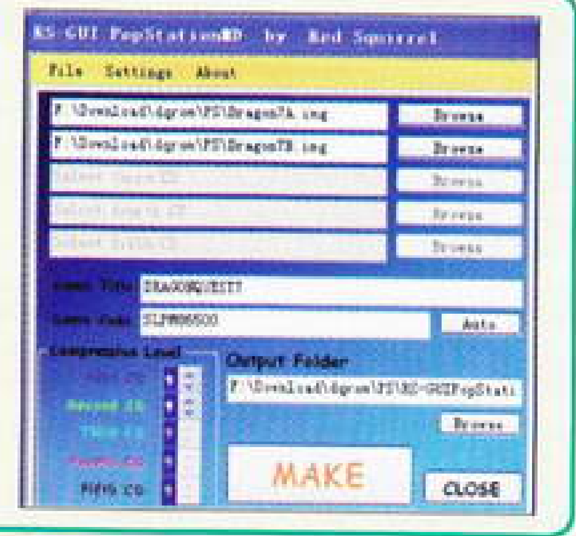
2 双击解压获得的RS-GUI PopStationMD.exe，就会弹出软件主界面了。



4 点击“Browse”按钮，在弹出的文件浏览界面中首先选择光盘镜像类型，然后选择光盘镜像文件。



5 在"Game Title"与"Game Code"中分别填入游戏名称与存档编号。目前的版本还不支持"Auto"按钮自动识别游戏信息，所以只能手工输入。然后在下方选择光盘压缩等级与"Output Folder"输出目录后，就可以点最下方大大的"MAKE"按钮开始转换过程了。



6 等转换完成后同样将生成的EBOOT.PBP复制到PSP\GAME下创建的任意文件夹中即可。

First Multi-disc Popstation GUI



1 与RS-GUIPopStationMD类似，这款软件同样是一款图形化多盘PS游戏转换软件。

2



解压后执行mdGUI.exe，就会弹出软件界面了。

3 这款软件的使用非常简单，上面各个按钮的功能也是一目了然，最下方是转换后的EBOOT.PBP生成目录，一切就绪后按下Convert按钮就会开始转换过程。

4 在Customize页面中还可以设定生成的EBOOT.PBP文件的图标、预览图、音乐等资源，勾选最下方选项后将会在EBOOT.PBP创建完毕后删除所有临时文件。



5 等转换完成后同样将生成的EBOOT.PBP复制到PSP\GAME下创建的任意文件夹中即可。

多盘PS模拟游戏使用

1 完成以上转换过程，打开PSP后就能在"游戏"→"Memory Stick"目录下，找到刚刚转换的游戏镜像文件了。不过只有你的主机固件是3.71、3.72或同版本自制固件才能使用多盘模拟游戏。



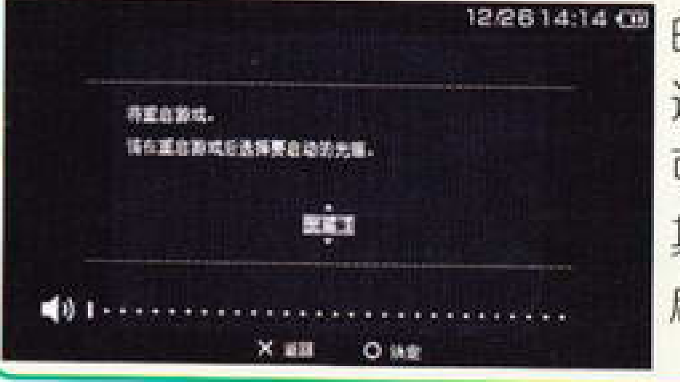
2 如果你安装了popsloader插件，那么首次启动游戏时会进入模拟器版本选择界面，已经刷成3.71 M33-4的玩家直接选择Original from flash或3.72，按×键即可开始游戏。



3 按下HOME键后会发现多出一个"更换光碟"的选项，大部分情况下这一项都会显示为灰色，等游戏提示更换时这一项就会变成白色可选项。如果在某些非正常情况下显示白色也别轻易更换，因为很有可能让游戏死机。



4 如果想要手工更换光盘，可以选择"重启游戏"，之后就会提示要启动的光盘了。这时我们可以选择其他光盘启动。



5 其实我们也可以将多个不同的PS游戏按照上述方法打包在同一个EBOOT.PBP中，通过手工更换光盘来换想玩的游戏，这样这些游戏的进度就会存储在同一个虚拟记忆卡中，从而实现某些游戏的存档联动功能。介绍到这里，相信大家都已经清楚多盘模拟的使用方法了，还是快点自己动手试试吧，另外文中提及软件在下载资源中均有提供下载。

玩转NDS

文 小超　编 米格

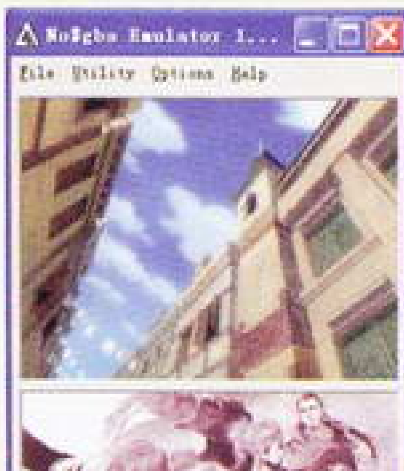
NDS软件学院

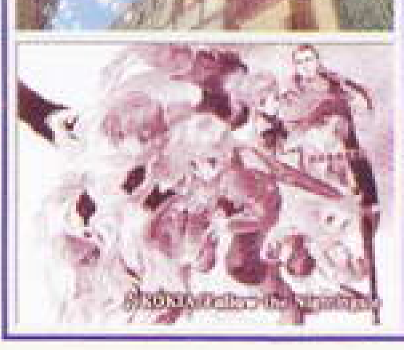
VOL.18

明年开始，就要执行新的假期政策。虽然五一长假没了，但多出来好几个时间为三天的假，也足够让人休息，甚至去短途旅行一番了。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

No$gba新版推出





电脑上最好的NDS模拟器No$gba于12月18日更新了V2.6版。新版主要针对3D贴图渲染做出了众多改进。试着用No$gba V2.6运行了最近推出的几个游戏ROM，其中《无瑕传说》的片头动画能正常播放，但游戏开头人物对话时，速度降到50%以下，声音断断续续。同样，《幸存少年 小岛的大秘密》也能运行，贴图基本没有错误，但速度偏慢。而《兽神传 终极野兽战士》的2D画面部分运行速度不错，贴图和声音都正常。看来，No$gba对3D游戏的模拟效果仍有待提高，相反运行2D游戏则有上佳表现。

ScummVMDS新版公开

NDS上的老式电脑游戏模拟器ScummVMDS于12月21日推出V0.11.0 beta1版。新版支持更多的游戏，包括《I Have No Mouth》、《I Must Scream》以及《Elvira Ⅰ》和《Elvira Ⅱ》都能运行了；新版改进了画面缩放质量，文字显示得更加清晰，玩家可以在设置界面中启动该选项；在下屏的虚拟键盘中加入了功能按键，可以用在AGI游戏中。



Reno Studio新版放出

由WillReno等人开发的NDS用多功能软件Reno Studio于12月23日放出V1.1版。比起前作1.0版，新版做了众多改进。在输入法模块方面，支持了模糊拼音，即使拼音输入不准确也能显示相近汉字。编辑模块中，用户可以上、下、左、右四个方向移动光标随意更改；支持了复制粘贴，甚至不同文件之

诺梅杂志 3DM

间也能够复制文字；可以大段删除文字，并修正了读取256KB以上文件时乱码的错误。文件模块方面，可以从文件列表中直接选取文件并读取，不需要再手动输入文件名这么麻烦；保存、读取文件时实现自动文本格式的转换，不会再出现Reno Studio编辑的文档在电脑上看会有黑块的现象；加入预览系统，只要在文件上点一下，就能够显示当前文件的全文首和尾预览。

浏览模式方面，加入用触摸屏进行翻页的功能，用户可以自行打开或者关闭；支持动作感应技术，如果玩家使用的是支持动作感应的烧录卡(如MK 6等)，可以通过晃动NDS来进行翻页。系统方面，增强了图像系统，连续按键画面不会再闪烁，画面更清晰；加入换肤功能，最大支持10套皮肤，可以在程序中自由切换；支持自定义按键音；



改进了开机画面，可以通过点击下屏或者按A键直接进入正式操作。绘图软件也进行了升级，增加基本图形的绘制，绘制的时候能够实时显示结果，加入了填充桶、画刷、颜色拾取等功能，另外还支持动作感应画画。

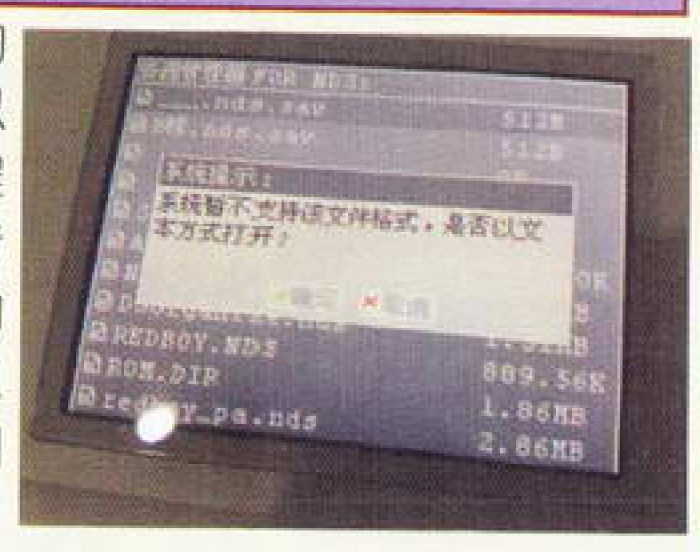
Reno Studio新版的改进非常大，已经成为NDS上最强的记事本软件。作者正在开发PSP版的Reno Studio，博客是http://Willreno.blogbus.com，感兴趣的朋友可以关注一下。

软件学院

软件名称：Red Boy
软件作者：BPNS
相关网站：http://bpns.net.cn/blog

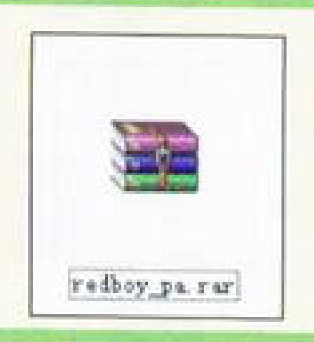
Red Boy重出江湖

从GBA时代过来的朋友大概还记得曾经叱咤一时的软件Red Boy吧？Red Boy是GBA用多功能软件，可以实现阅读电子书、浏览图片、查阅字典以及运行Basic程序等众多功能。而现在，Red Boy再次重出江湖，作者BPNS对其进行了重新编译，推出了可以运行于NDS上的版本。NDS版的Red Boy保留了原GBA版的功能，而且还充分利用了触摸屏，让操作更加简便。下面就让我们一起看看Red Boy的使用方法吧。

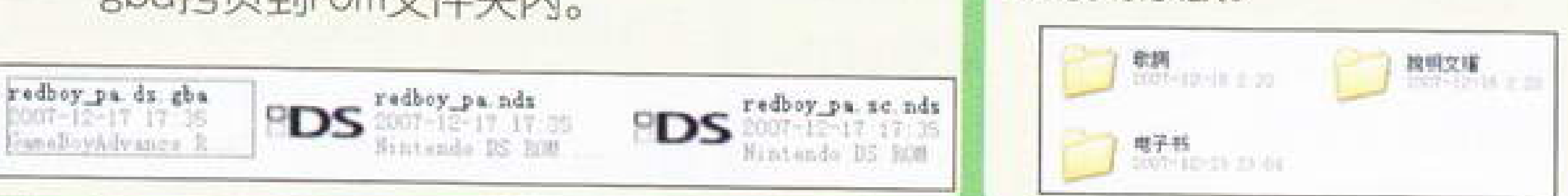


安装

1 从网上下载Red Boy并在电脑端解压缩。



2 将主程序redboy_pa.nds、redboy_pa.sc.nds、redboy_pa.ds.gba拷贝到rom文件夹内。



3 将电子书、图片等需要浏览的文件拷贝到files文件夹下。Red Boy可以浏览TXT、EBK格式的电子书，BMP、JPG格式的图片，BAS格式的Basic程序。建议按文件类别建立不同文件夹分类存放。



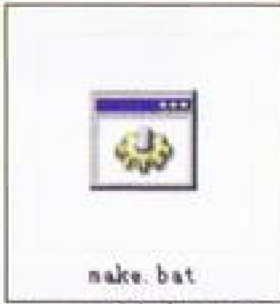
4 如果需要电子词典功能，还需要将词典词库改名为mydic.dic并拷贝到dic目录中。



5 在电脑端运行rommaker.bat，弹出DOS批处理运行窗口，生成名为rom.dir的文件系统。



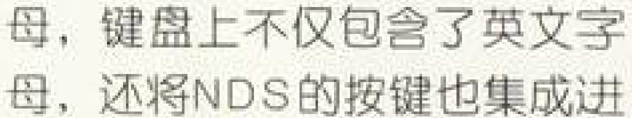
6



运行make.bat弹出DOS批处理运行窗口，会在软件包根目录下生成redboy_pa.nds、redboy_pa.sc.nds、redboy_pa.ds.gba。注意这三个文件已经加载了文件系统，与rom目录下的文件并不相同。

7 根据自己的烧录卡类型将redboy_pa.nds、redboy_pa.sc.nds、redboy_pa.ds.gba三个文件中的一个，以及rom.dir拷贝到烧录卡内存中。



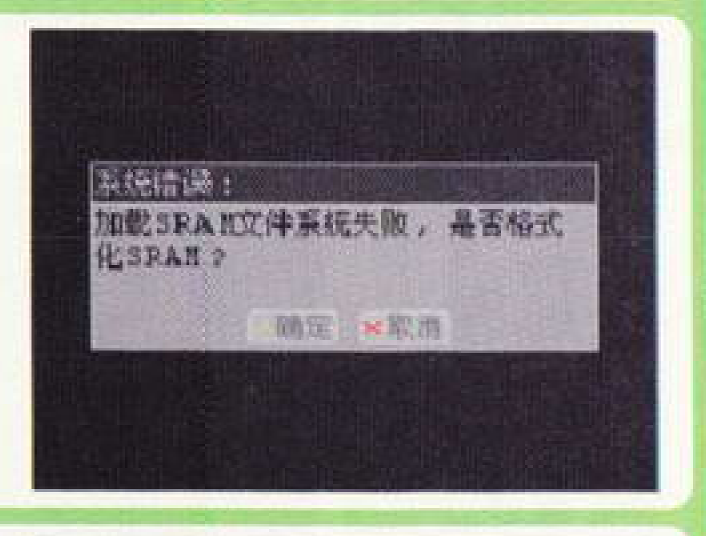


运行

1 打开NDS，找到Red Boy并运行。

2 下屏显示虚拟键盘，上屏为主窗口。我们可以利用虚拟键盘来输入字母，键盘上不仅包含了英文字母，还将NDS的按键也集成进去，我们按NDS按键与点击触摸屏上的按键会产生相同的效果。

3 第一次运行会提示是否格式化烧录卡SRAM，按NDS的A键或点击虚拟键盘的绿色√键开始格式化，按NDS的B键或者点击虚拟键盘的红色×键取消操作。注意，如果选择将SRAM格式化，则烧录卡内的游戏记录会全部丢失，建议选择取消操作。



4



格式化SRAM成功后，会显示提示信息。





接下来进入Red Boy主界面。Red Boy中每一个图标代表一个功能，我们用方向键移动光标，按A键进入相应功能。

功能

文件浏览器

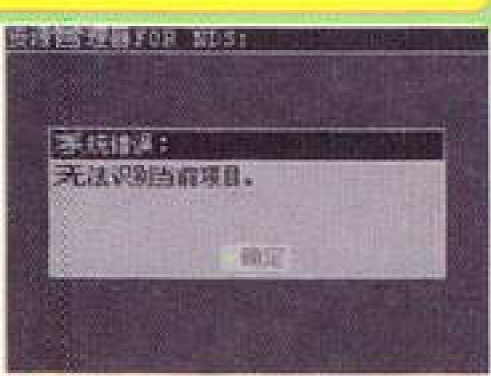
1

选择文件浏览器，进入路径选择界面。

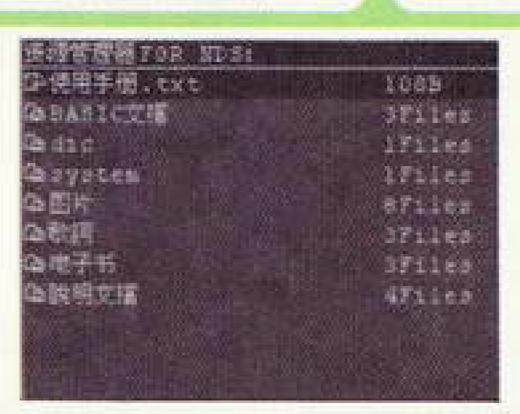


2

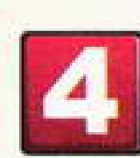
其中ROM为浏览之前打包的files文件夹内的文件，SRAM为浏览烧录卡SRAM内存中的文件，MEM为浏览NDS内存中的文件，FAT为浏览烧录卡内存中的文件。受到烧录卡型号的限制，一般来说只能正常浏览ROM路径下的文件，浏览其他路径会提示错误。

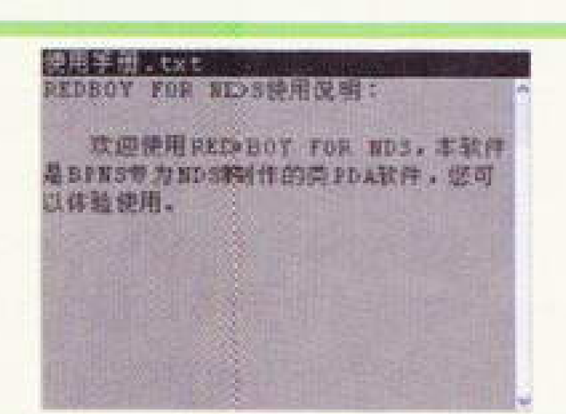






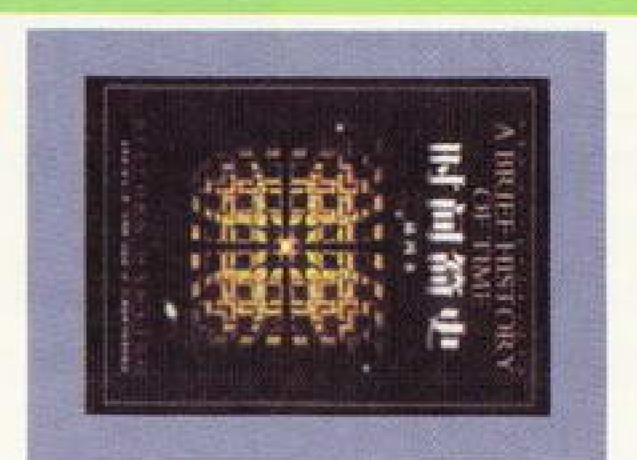
文件浏览器内进入ROM路径可以浏览所有文件。按A键查看文件内容，按B键取消操作，退回到上级。





在TXT或者EBK格式文件上按A键会调用电子书模块，进入电子书功能。





如果是EBK文件，则不仅能显示文字，还能将文字分为章节，并显示图片。





在BMP或者JPG格式文件上按A键会调用图片浏览模块，浏览图片。





在BAS格式的Basic程序上按A键会调出选择菜单。

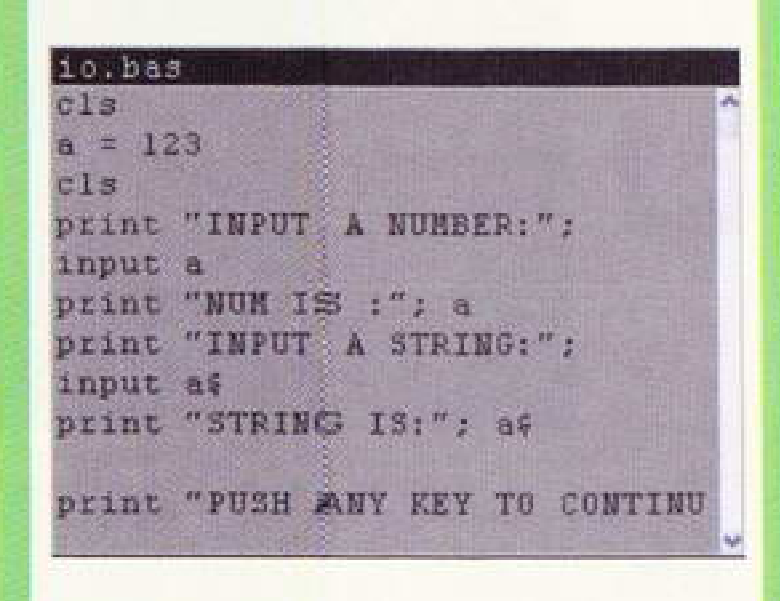
8

选择运行程序，则会执行Basic程序。





选择查看源码，则会调用电子书模块浏览程序源代码。



RBasic 编程



进入RBasic编程功能后会直接进入编程界面。RBasic是BPNS开发的Basic语言编程环境，能够使用普通Basic的大部分命令。如果你正在学Basic语言，大可以在这里练手。支持虚拟键盘输入让编程方便了不少。



文件编辑器

1 进入文件编辑器可以进行文字编辑，可惜目前只能输入英文字母，不能输入汉字。

2 按SELECT键会按默认方式保存文件。

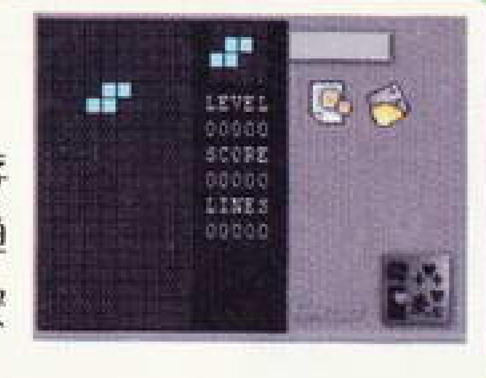
3 按START键会显示保存路径，将文件存到烧录卡其他目录里面。

游戏

1 Reb Boy还附带了一个《俄罗斯方块》游戏，按方向键的上来变换方块。

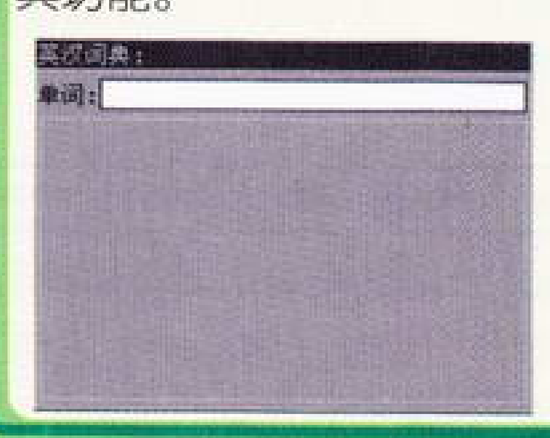


2 要退出游戏，则先按B键弹出对话框，再按A键退出。



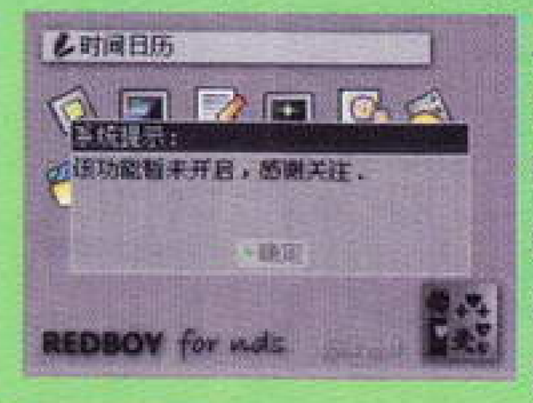
电子词典

1 选中电子词典图标按A键进入词典功能。



2 通过虚拟键盘输入单词，同时会显示相似词汇。

3 用方向键将光标移动到要查询的单词上，按A键显示释义。



NDS版的Red Boy继承了GBA版的优点，更在操作上进行了改进，相信会吸引更多的NDS用户使用。目前Red Boy中仍有计算器、时钟日历等功能没有开启。期待作者开启这些功能的同时能够加入更多新鲜的功能。

刚刚费了好大力气将经常联系的朋友都加为飞信好友。却得知明年1月份开始，飞信将正式收费的消息。正在犹豫是否要取消，毕竟在电脑上狂发短信的感觉太爽了啊。

烧录卡新闻站

VOL.24

文 小超 编 米格

没想到圣诞节期间国内烧录卡市场如此平静。除了常规的软件更新外，只有EZFlash和DSTT在搞各种活动提高人气。希望在接下来的1、2月份不要这么冷清为好，毕竟春节是国人的大节。下面一起看看近期的烧录卡新闻。



厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR、G6DSR内核更新

Gbalpha于12月14日、18日发布了M3DSR、G6DSR用V2.7c X(A12)、V2.7d X(A13)内核。新版改进了DLDI的兼容性和相关的系统错误；解决了部分游戏在不同品牌的TF卡上不能正常运行的问题；解决了《银河战士 Prime 初猎》韩版和《Ben 10 地球保卫者》欧版不能软复位的问题，现在能使用软复位进行游戏了。另外，自动中文名称显示对照支持到NDS第1832号ROM。用户至Gbalpha中文官方网站下载到的内核是亚洲版，包含对简体中文、繁体中文、韩文、泰文四种语言的支持。



M3DSS内核更新



Gbalpha于12月19日发布了M3DSS用C12(v1.10)新版内核。新版解决了刚刚推出的《最终幻想Ⅳ》日版无法运行的问题，现在能够正常游戏了。R4开发小组也于同日推出了R4DS烧录卡用V1.14内核，更新内容同M3DSS C12内核。

DSTT

厂商网站：http://www.ndstt.com

DSTT新内核公开

烧录卡新品DSTT于12月17日推出V1.07版内核。新内核修正了《旋转公主 梦幻白色四重奏》日版载入出错的问题；新增了英文版金手指库，并解决了繁体中文以及英文版中金手指信息显示乱码的问题。新版的信息库已经更新至NDS第1829号ROM。用户可以到官方网站"相关下载"栏目中下载新版内核。另外厂商正在开展DSTT烧录卡界面设计活动，感兴趣的玩家可以参看文后活动介绍。



掌机杂志&3DM-SMV

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V新年贺岁版推出

新年新气象，EZ小组在最近推出EZFlash V新年贺岁版。贺岁版采用全新蓝色包装，看起来非常精致。另外，EZ小组还将EZFlash V与热卖的EZ三合一扩展卡捆绑销售，让用户不仅能玩NDS游戏，更能玩GBA游戏并感受震动和上网的乐趣。为了答谢玩家，EZ小组还在贺岁版内附赠了四样小礼品。这其中包括一只可以伸缩的金属触控笔，比起NDSL原带的更好看；一只拇指笔，套在大拇指上能方便地玩FPS游戏；另外还有屏幕擦以及卡带保护盒。东西虽小，但都很实用哦。目前EZFlash V新年贺岁版已经上市，价格不变，有兴趣的朋友可以关注。



EZFlash V新内核公开

EZ小组于12月上旬推出EZFlash V用V 1.65内核。新内核修正了使用部分TF卡无法升级的问题，解决了手动Clean模式开启的错误，还修复了部分游戏开启软复位功能后白屏的错误。新版内核并没有在首页放出，大家需要去论坛中下载。



ELink

厂商网站：http://www.gbaelink.com

ELink Lite全新发布

GBA烧录卡新贵ELink以低廉的价格赢得了用户的喜爱。但遗憾的是，ELink是GBA卡带大小，插入NDSL后露出一大截。为此，ELink开发小组于本月推出了专门为NDSL设计的ELink Lite。ELink Lite外观和GBA防尘卡同等体积，插入NDSL后没有突出。ELink Lite的做工比起ELink更上一层，外壳采用和原版GBA防尘卡同样的材质，可以很好地与NDSL相配合。另外，ELink Lite的外包装也进行了更换，采用黄色设计，更加美观。512Mb容量的ELink Lite的价格和ELink一样，130元左右就能买到。1Gb容量的则在160元左右，比起512Mb的更划算哦。想在NDSL上玩GBA游戏的朋友可以考虑。



ELink新版烧录软件推出

ELink小组于12月16日发布ELink、ELink Lite用烧录软件V3.78L版。新版加入了对1Gb容量的ELink Lite的支持，将烧录卡与电脑连接后，软件会自动识别烧录卡的型号和容量；安装包会在桌面生成稳定版和测试版Beta两个图标，方便用户测试最新软件；加入恢复SMS后的校验操作，解决了有时恢复SMS失效的问题。新版还修正了GBA游戏《特鲁尼克大冒险 II》存档损坏的问题；改进了软复位和金手指系统，解决了少数游戏花屏杂音的问题；修正了少数游戏在ELink Lite卡带上运行黑屏的问题以及《摩托拉力 进化》软复位的错误，并将GB模拟器Goomba升级到最新版。



塔梅杂志&3DM-S.TV

新年换新装
DSTT主题界面设计大赛
两岸三地携手打造个性化的DSTT华丽界面

这个时代是追求个性的时代，我们身边的每一处细节都是我们自我个性的延伸。每一个人都希望显得与众不同。作为NDS玩家，最能体现其卓而不群独特品味的莫过于手中的NDSL，对于外表，我们可以选择购买限定版主机或是机身贴纸；而对于内在，我们则可以选择DIY的DSTT皮肤。为感谢广大玩家的厚爱，为鼓励及发扬的原创精神，DSTT小组特携手威奥数码娱乐以及来自两岸三地的著名游戏论坛举办了本次DSTT界面设计大赛。







▲以上参赛作品由崇子制作。

奖品特设

一等奖1名，奖励Wii主机1台；
二等奖1名，奖励PSP-2000深邃红主机1台；
三等奖1名，奖励NDSL主机1台；
优秀奖20名，各奖DSTT豪华版套装1套；
热心公益奖6名，各奖励2GB microSD存储卡1张。

作品提交：
自2008年1月15日起，至2008年2月15日止。
中国大陆地区玩家可在游戏城寨论坛上传作品，选手上传皮肤的数量不做限制。
DSTT专区地址：
http://bbs.levelup.cn/showforum-208.aspx
制作教程链接：
http://bbs.levelup.cn/showtopic-559538.aspx

主办
DSTT小组
协办
威奥数码娱乐(Wiioh.com)
承办
www.levelup.cn
www.hacken.cc
www.tvgame360.com.tw

WiiOh.com
威奥数码娱乐

最终解释权归DSTT小组及威奥数码娱乐(Wiioh.com)所有。

功能领先一步

——SCDSO 3.0新内核评测

提起SuperCard烧录卡，在GBA末期可谓红及大江南北，采用外存储卡的价格优势以及即时存档、金手指等丰富功能，让它占领了烧录卡市场的大半份额。而在进入NDS时代后，虽然SuperCard小组在第一时间推出了Slot1接口的SuperCard DS One，但由于当时在软件内核技术上的落后，使其在易用性上远远输于R4。虽然经过了2.0版内核升级，SCDSO也具备了与R4类似的自动打补丁、无需手工选择NDS游戏存档类型的功能、并加入对金手指的支持，但也只是能算与R4平分秋色。不过随着3.0版内核的发布，这一切都将改变，SCDSO终于实现了一个全新的飞跃。

文 寰仔　编 米格

技术亮点

SCDSO在硬件上独特的设计，让其在软件功能拓展上拥有巨大的潜力，而这次3.0版新内核正是将硬件性能上的优势发挥到了极致。凭借新版内核，SCDSO拥有了其他烧录卡所不具备的4大功能：

即时存档——也有叫实时存档，英文Real Time Save，可在游戏中任意时刻通过按下热键进入特殊菜单，将当前游戏状态保存下来，一旦游戏失败或关机后想在下次同一地方开始，只需要读出上次存的即时存档就可以马上复活或恢复继续游戏，绝对是最符合掌机特性的重要功能。

即时金手指——与其他烧录卡在载入游戏时就必须选择开启金手指不同，SCDSO允许用户在游戏中调出金手指菜单，随时打开或关上金手指功能，并可以在每个修改单项上设定开关，你可以根据自己需要随时进行修改，在降低游戏难度、节省练级时间的同时，还能最大程度保证游戏的乐趣。

即时攻略——边玩游戏、边看攻略，对于不懂日文的玩家已经是家常便饭了。可出门在外的时候带上NDSL倒是方便，想要再带本攻略在公车上边玩边看就不好办了。其实最好的解决方案自然是通过NDSL来看攻略啦，而SCDSO提供的即时攻略功能让你不用退出游戏，只需按下几个热键，就可以随时切换到攻略文本，看完后按下B键就又可以回到游戏中继续闯关。

多存档系统——如果你住在集体宿舍，又经常大度地将自己的掌机与社友们一同分享，那一定有过被人覆盖存档、误删存档的惨痛经历吧，笔者自己的《新超级马里奥兄弟》完美存档就曾经被舍友无情地消灭了。而有了多存档技术，这个问题就很好解决了。在别人借你主机前，你可以先将自己的游戏存档备份下来，或是直接再创建一个新的存档，等自己玩的时候再切回备份的存档，而这一切只需要一块SCDSO烧录卡以及NDSL主机、无需使用电脑就能轻松完成。

使用说明

由于之前我们已经对SCDSO做过多次评测，所以有关SCDSO的基础使用方法，在这里就不再赘述，感兴趣的玩家可以参看以前《掌机王SP》的相关文章。不过由于SCDSO有大量操作热键，而且其中许多热键还直接影响到烧录卡的使用，因此我们先将热键表列给大家，以便玩家使用时查阅。

SCDSO操作热键表

主界面热键

方向键	移动光标选择ROM，左右键可快速翻页
A键	启动当前选择的ROM
B键	返回上一级目录
X键	显示ROM设定窗口
Y键	切换图标显示状态
L+A键	上下屏画面切换，以便玩家在游戏设置与烧录卡设置/ROM选择菜单的触控操作之间进行切换
L+B键	引导Slot2端GBA接口烧录卡进入NDS模式，充当了PassMe引导卡的功能
L+X键	打开游戏ROM补丁模式窗口，在这里可以对游戏运行方式进行各种设定，功能非常重要。
R+方向键左右	呼出系统设定菜单，呼出后R+方向键上下可以选择菜单项目，R+方向键右为确认，适合系统设定菜单在上屏显示时无法通过触控操作更改的状态。
SELECT+L/R键	调节NDSL液晶背光亮度级别

游戏热键操作（必须首先在补丁模式窗口激活各热键对应的项目）

L+R+SELECT+方向键上	进入即时存读档菜单，之后选择SAVE或LOAD，按A键确认，按B键退出
L+R+START+方向键上	进入即时金手指菜单，之后选择金手指项目后按A键即可开关该项，L/R键翻页，B键退出金手指菜单
L+R+START+方向键左/右	激活/关闭设置为On的金手指项
L+R+START+方向键下	打开即时攻略，支持中文、英文、日文、韩文显示。
L+R+A+B+X+Y键	复位到烧录卡菜单

内核升级

升级最新SCDSO 3.0非常简单，去官方网站下载最新的3.0版内核后，直接将压缩包里面的MSFORSC.NDS文件和scshell文件夹复制到TF卡根目录下即可。之后将TF卡插入SCDSO，然后再将烧录卡插入NDS(L)主机上，开机就会进入烧录卡界面了。不过这里需要提醒大家的是，SCDSO有区域版本和SDHC版本的区分，也就是说如果你的SCDSO是海外版，则必须去英文网站下载烧录卡内核，大陆版则直接在中文网站下载内核，而且SCDSO SDHC版与早期的SCDSO普通版内核也不通用，你必须针对自己的烧录卡型号来下载相应的版本。

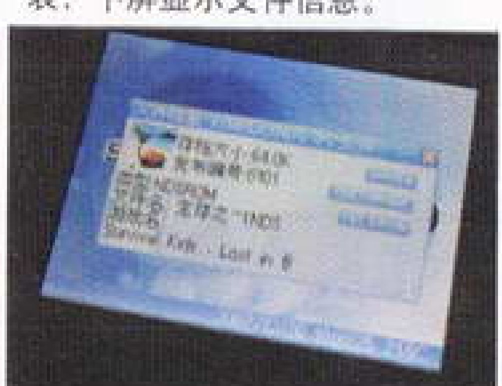


▲将内核文件复制到TF卡根目录下。

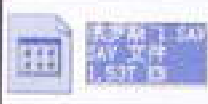
游戏设置

想要在游戏中使用刚刚介绍的四项功能，我们还必须对游戏进行相应的设置。选择一个NDS游戏后按X键，就会出现游戏设置界面了，其中第二项"MULTISAVER"就是多存档系统设定按钮了。点击图标进入后，文件信息窗口中会列出当前已经创建的存档以及存档时间信息，点击下方ADD按钮就可以再创建一个新的存档，不过点击后要等待片刻，因为烧录卡需要向TF存储卡写入新的存档文件。创建存档后点选新的存档文件，按第二个按钮DEFAULT，就能够将其设定为当前游戏使用存档了。选择存档文件后按下DEL就会清空当前选择的存档文件内容，操作时一定要小心，不过当前的默认存档文件是无法删除的。按下COPY则会在当前选择存档文件上创建默认存档的副本。多存档文件会将存档备份在同一个.sav文件中，因此存档文件越多，与ROM同名的.sav文件体积也就越大。


▲SCDSO默认上屏显示ROM列表，下屏显示文件信息。

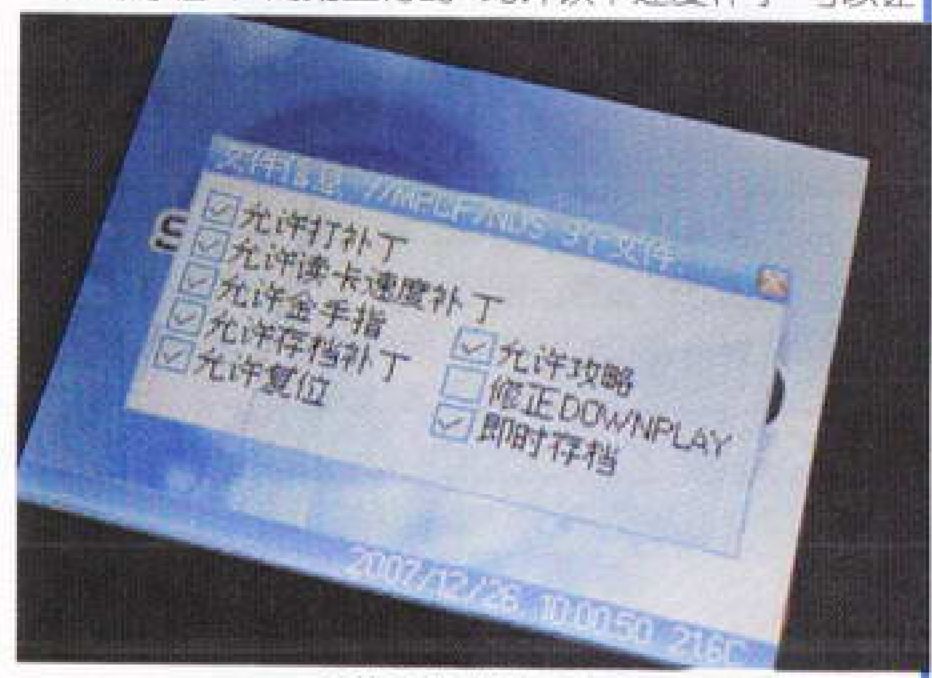

▲文件信息上的三个按钮各有其重要作用。


▲多存档管理界面。




▲使用多存档后同名存档文件变得更大了。中间5MB左右的.sci文件为即时存档文件。

介绍完了多存档系统，让我们再来看看补丁模式设定窗口。想要使用金手指、即时存档等功能，就必须使用补丁模式，在游戏文件信息窗口点击第三项"SET PATCH"或是直接按下L+X键，就会进入补丁设置界面，首先勾选第一项"允许打补丁"后才能使用下面列出的其他项目。要使用即时金手指则需要勾选第三行的"允许金手指"一项，使用即时攻略需要勾选"允许攻略"一项，使用软复位需要勾选第五行的"允许复位"一项，使用即时存档需要勾选"即时存档"，而第二行的"允许读卡速度补丁"可以让低速卡玩游戏也不出现卡帧现象，第四行的"允许存档补丁"可以让你在不知道游戏存档类型的情况下也能正常存档，并且是直接存储在TF存储卡上，而"修正DOWNPLAY"则是针对使用单卡联机的游戏功能进行补丁的选项。根据需要完成设定后，点选第一行旁边出现的"SAVE"按钮就能保存当前设定，接着进入游戏就能享受到这些独特的功能了。



▲补丁模式设置界面。

多存档

游戏呼出

完成设置后按A键就可以开启游戏了。首次启动游戏时由于要创建5MB左右的即时存档文件，所以需要等待片刻，游戏启动后，如果有金手指代码，还会先跳入金手指设定界面。选择自己想要激活的金手指后，按下B键就能返回游戏了。

首先，我们来测试即时存档功能，按下L+R+START+方向键上后，画面就进入即时存档菜单，选择SAVE后按A键，等待了1分多钟后，存档过程完毕。由于存档需要将NDS主机4MB内存中的数据都备份到TF卡上，因此等待时间显得有些长。不过读取速度要好很多，大概10秒钟就能完成即时存档载入过程。笔者测试了10款游戏，都能够正常进行即时存读档，看来3.0版内核的即时存档功能还是非常稳定的。



▲呼出的即时存档界面。

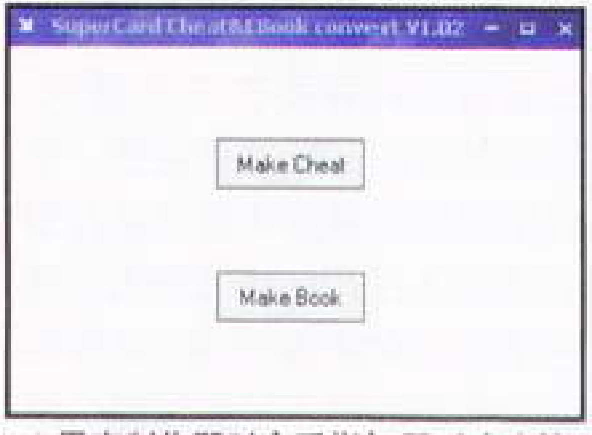
接下来我们看看即时金手指功能。在游戏中按下L+R+START+方向键上就能呼出金手指菜单，SCDSO内核中已经整合了许多游戏的金手指代码，而且会根据游戏信息自动匹配金手指，进入金手指菜单后，里面就会罗列出各项金手指代码。选择某项后按下A键可以开启或关闭当前选中项，按L、R键翻页，B键返回游戏。如果游戏中想要关闭所有金手指代码，直接按下L+R+START+方向键右即可，想要重新激活已经设定为On的项目，则直接按下L+R+START+方向键左即可快速激活。经笔者测试，SCDSO的即时金手指功能还是非常不错的。快速激活在游戏中非常好用，不过即时金手指菜单在某些游戏中有时会无法开启。

如果你所玩的游戏没有金手指代码，也可以自己来制作金手指。在网上找到AR或Dipstar格式的金手指代码后，通过相应软件转换为cht格式金手指



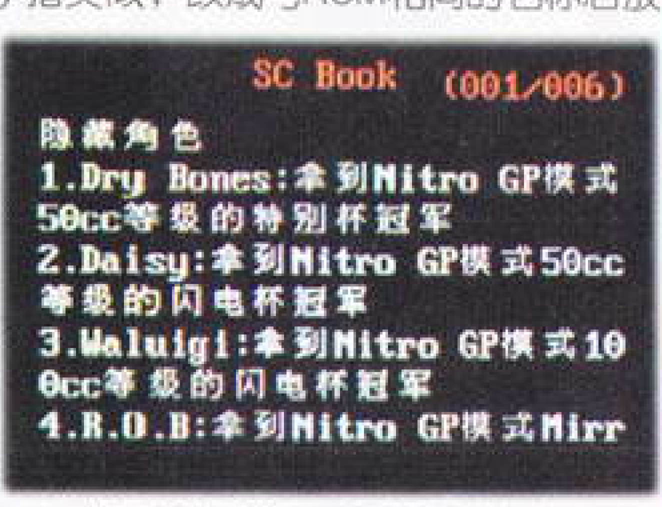
▲即时金手指界面。

文件，再通过SC官网提供的cht2supercardcheat将其转换为.scc格式的SCDSO专用金手指，然后将其与ROM命名为相同主文件名后放置在同一文件夹下，就能在游戏中识别到金手指代码了。另外.cht格式金手指代码是EmuCheat专用格式，如果你所玩的游戏网络上没有金手指还可以通过NDS模拟器配合EmuCheat自己搜索代码，非常方便。



▲用来制作即时金手指与即时攻略的软件cht2supercardcheat。

在游戏中按下L+R+START+方向键下就会切入即时攻略显示画面。即时攻略除了要在游戏运行前开启选项外，还需要玩家制作即时攻略文本。制作的方法非常简单，在SC官网找到cht2supercardcheat，运行后选择Make Book，直接打开.txt攻略文本后就能生成.scb格式的即时攻略。与金手指类似，改成与ROM相同的名称后放置在同一个目录下，开启选项后运行游戏，就能在按下热键后显示文本攻略了。



▲按下热键后就可以阅读即时攻略了。

总结

目前SCDSO除了不具备游戏慢放功能外，已经包括了其他烧录卡支持的各种游戏功能，再加上独有的即时存档、即时金手指与即时攻略，游戏功能上绝对走在领先地位。如果你是一个热爱游戏的核心玩家，SCDSO就会成为你的最佳选择。



转眼又一年了，年底发售了不少好游戏，其中PSP的《啪嗒嘭》素质真不错，不只玩的人觉得有趣，连我这种音乐游戏苦手的人看了都觉得非常有趣；NDS平台则有《FF IV》这样的经典大作，使掌机上又掀起了新一轮的《最终幻想》热潮，真有玩不过来的感觉。好，下面就让我们来看一看最近的掌机市场动态吧。

乌冬 深圳

"深红"PSP-2000在日本上市了一个星期以后，最近笔者终于也在深圳的电玩店里看到了它绯红的身影。身披深红色战甲的它一出场便以抢眼的外表在玩家中获得了极高的人气。虽然贵为限量版主机，但是超值版的身价可说是相当厚道了，比普通版多了那么多东西，而价格才比普通版机器贵了200多元，1650元的价格相信会被大部分玩家所接受。至于深红PSP的1seg版里的电视接收器不能在国内使用，而且价格折合成人民币比超值版贵了将近500元，所以很少见到国内商家进货。其他各颜色的PSP-2000之间现在基本已经没有价格差，价格都在1400元上下，总的来说和前段时间变化不大。

NDSL目前销售情况良好，神游行货iDSL售价为1090元，美版NDSL为1020元。值得一提的是在前一段时间推出的神游限量版马里奥iDSL价格有所下降，现在已经接近一台普通的iDSL的价格，能用普通版的价格买限量版主机，实在是一笔很划算的买卖。在NDSL没什么新动作的时候，最近神游iDSL的动作是越来越频，不但在今年内一口气推出了两款新颜色主机和一款限量版主机，现在还公布了将在2008年推出一款极具中国特色的"中国龙限定版iDSL"。在新的一年里国内掌机游戏市场又会如何变化，就让我们拭目以待吧。

江西恐龙 广州

刚过完冬至和圣诞节，广州总算有了点冬天的感觉，平常25度左右的"高温"也终于降到了15度左右。由于遇上寒冷气流，周末出门逛街的人数明显减少，游戏市场到了周末也不见往日涌动的人群了。以前高峰时期，买机后排队刷机最慢的时候要等上一个多小时，现在基本上几分钟就可以轮到自己了。

12月底，PSP-2000型从半个月前的1350元涨回到1380元。当然这里说的1380元是还了价后的价格。大部分游戏店的开价都在1400～1450元左右。新型PSP里黑白两色卖得比较贵，要1390元，而其余颜色都卖1380元。组装2000型的线控耳机现在卖65元，不过做工相对很一般，音质也不怎么好，大家在购买之后可能还需要自己换一副耳机。笔者建议暂时不要购买。

8G记忆棒现在销量还不错，请玩家购买时认准黑壳白字特征。目前大部分游戏店8G记忆棒开价550元，如果是相熟的店可以500元入手，店家承诺1年内有任何问题免费包换。

大家都知道现在购买PSP是免费刷机的，但是有不少游戏店的售后刷机服务是要收费的，例如从3.52M33刷到3.52M33-3要收20元，刷到3.71M33则要50元。换句话说店员用不同版本的刷机程序来收取不同的费用，这样的盈利行为是非常不合理的。遇上这种游戏店，大家坚决不要购买它的任何商品。换一家服务好的店就行了。

NDSL方面，美版NDSL跌到960元，这种势头像极了前几年NDS大跌价的感觉。应该说现在购买NDSL绝对是最佳的是时机——烧录卡成熟、软件多、主机便宜。神游iDSL价格为1050元，日版NDSL价格为1120元。笔者建议各位玩家优先考虑购买美版或神游行货。



看看日历，2007年的掌机市场在平稳中走向了终点，就像是“十·一黄金周”的波澜不惊一样，到了年末整个市场依然被严寒冻得有些半睡半醒，无论买家还是卖家的积极性都不是很高。也许是为了刺激眼球，完稿时Sony推出了红色的PSP-2000型限量版主机，这款融合了深红、鲜红甚至是夏亚红的主机非常抢眼，绝对在看第一眼后就能刺激消费者的购买欲望，该主机分为带电视接收器的1seg版和不带电视接收器的超值版，超值版一般零售价在1750到1800元之间，随机带有32M记忆棒、布包、挂绳以及一块擦屏幕的软布，大家在购买时请注意确认和清点，不要被商家占了小便宜。之前六种颜色的PSP主机在价格上没有太大变动，只是前不久黑色主机出现了小面积的断货，价格略有上涨，大约在1480元左右。同时组装的8G记忆棒悄无声息地开始普及，在读取速度上基本上和之前主流的组装4G红色记忆棒持平，价格在550元左右，对于追求大容量的玩家来说确实是个不错的选择。

和PSP的低调比起来，NDSL的价格则有上涨，不久前被玩家所青睐的红黑色主机如今已经是全面断货，其他颜色也纷纷疯狂涨价，黑色、白色和粉红色要么是暂时断货，要么就是以1200元的零售价出售。不过TF卡的价格倒是下降了不少，高速日产金士顿1G TF卡的批发价已经降到了80元，为有意购买的玩家间接省了钱。



不知不觉又到了年末，圣诞、元旦、春节将接踵而至，而国人的传统比较习惯在佳节之际送好礼，近年来在礼物的挑选上数码产品是越来越流行，送一台MP3、数码相机、游戏机等等，一方面送礼的人倍有面，另外收礼的人也开心。

让我们来关注一下近日西安电玩市场的行情，PSP方面，陆续到货的红色新版PSP价格大概在1800元，相对之前发售的颜色来说，价格偏高，但也吸引了不少女性玩家的眼球。其他颜色的PSP-2000型价格比较稳定，基本保持在1380元。老版机器因为停产，市场上全新的黑色、白色、粉红色PSP-1000几乎绝迹，导致价格有所上升，全新的机器价格大概在1260元，而之前相对滞销的蓝色、金色、银色尚有少量存货，全新价格大概在1150元，购买时注意机器官方版本必须是3.50以上的。因为新推出了8G组棒，导致记忆棒价格整体下调，4G高速240元，2G则跌破百元，8G价格在480元左右，传输速度相对较慢和不兼容部分游戏，所以购买的玩家相对较少。

NDSL价格稳定，在1020元左右，行货IDSL价格1080元，烧录卡主流依然是M3 Real和R4。M3价格大概在240元，R4卡210元，美中不足的是M3 Real烧录卡套装中，不知道为什么官方来货总是缺少振动卡。TF卡价格也随着记忆棒价格的走势降了十多元，1G卡卖95元、2G卖170元。

回首过去的一年，我们有许多精彩的回忆，新的一年即将到来，对于每个人来讲都有新的挑战，在这里希望每一位喜欢游戏的人：新年快乐，心想事成！



本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://asp.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP (2000型)	PSP (1000型)	iDSL	NDSL	NDS	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1380	1300	1050	960	—	—	—	—
广东深圳	久圣电玩	1400	1200	1090	1020	—	—	—	—
北京	绿洲电玩	1420	1300	1180	1050	—	—	630	—
陕西西安	快乐多电玩	1380	1260	1050	1020	—	—	650(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1430	1200	1150	1000	—	500	640(背光)	—
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1250	1050	950	650	420	520(背光)	420
福建厦门	快乐多电玩	1440	—	1100	—	—	450	640(背光)	—
天津	MARS(战神)	1370	1250	1060	1080	—	540	620(背光)	—



短短半个月时间，各大周边厂商又推出了许多新款周边，真是让人挑花了眼，不过栏目中自然是从中精挑细选了几款颇具代表性的周边介绍给大家，如果大家有幸能在国内电玩店见到，可千万不要错过啊。转眼2008年就到了，相信许多还在上学的玩家朋友此时一定在紧张的准备着期末大考，所以米格和Raeca在这里也提醒大家一句，学业为重，考好了，游戏留到寒假一口气玩个爽家长也不会有意见啦！



Raeca

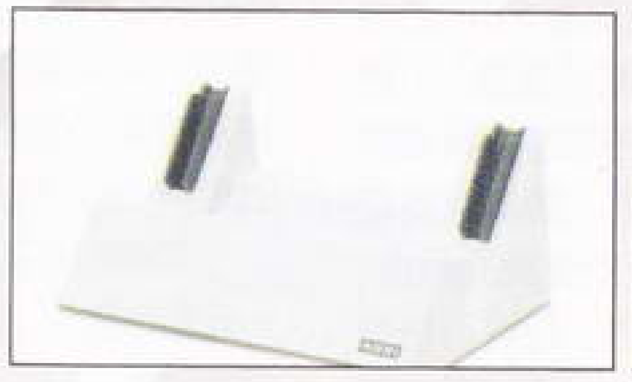
桌上影音鉴赏必备



“ディスプレイスタンドポータブル”是一款来自日本Hori的桌上型PSP支架。它与其他同类型的支架一样，是一款专门面向喜欢将PSP用作视频播放终端的玩家而设计的周边，它不仅使PSP的站立角度更加适合于影音鉴赏，而且还留出了电源接驳的位置，以便于长时间连续播放。ディスプレイスタンドポータブル采用底部镂空式设计，可以很方便地接入电源耳机等设备，并且在支持新款的PSP－2000的同时，也没有忘记先前购买PSP－1000型玩家们的需求，而同样支持老款PSP。这款支架共有黑白两种款式，无论是搭配各色PSP主机都相得益彰。

品名：	ディスプレイスタンドポータブル
种类：	支架
出品：	Hori
对应机种：	PSP－1000、PSP－2000
官方价格：	880日元
推荐度：	★★★☆☆



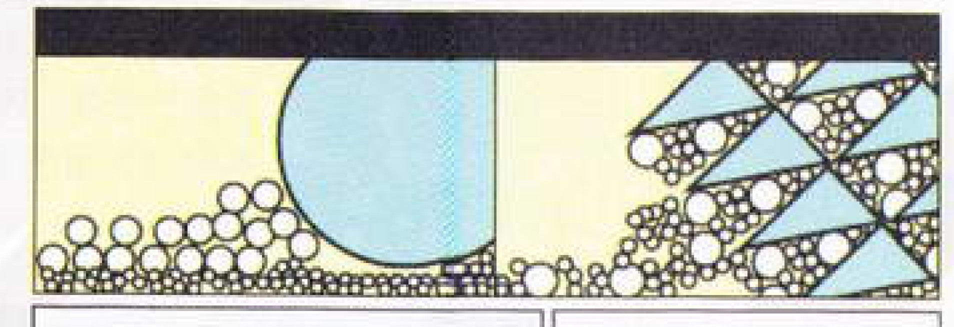




指纹手垢一抹净

品名：	マイクロス
种类：	擦布
出品：	Gametech
对应机种：	PSP－1000、PSP－2000、NDS、NDSL
官方价格：	500日元
推荐度：	★★★★☆

对于便携式主机容易附着指纹、手垢等污渍的问题，相信掌机玩家们一定是伤透了脑筋，而这款来自日本Gametech的マイクロス则是一款针对NDSL以及PSP这样的便携式主机所设计的魔术擦布。与普通的清洁擦布不同，这款魔术擦布采用纳米级的超极细纤维材料“ベリーマX”制作，其每平方厘米的面料中含有超过82550条纤维，而在这些缝隙的位置便构成了一张无往不利的除尘网，能够强有力地吸附各种污垢的细小颗粒，从而做到“指纹手垢一抹净”。擦布大小为18cm × 15cm，便于随身携带，备上一张任何时候都能对主机进行清洁，从此摆脱指纹、手垢的烦恼。



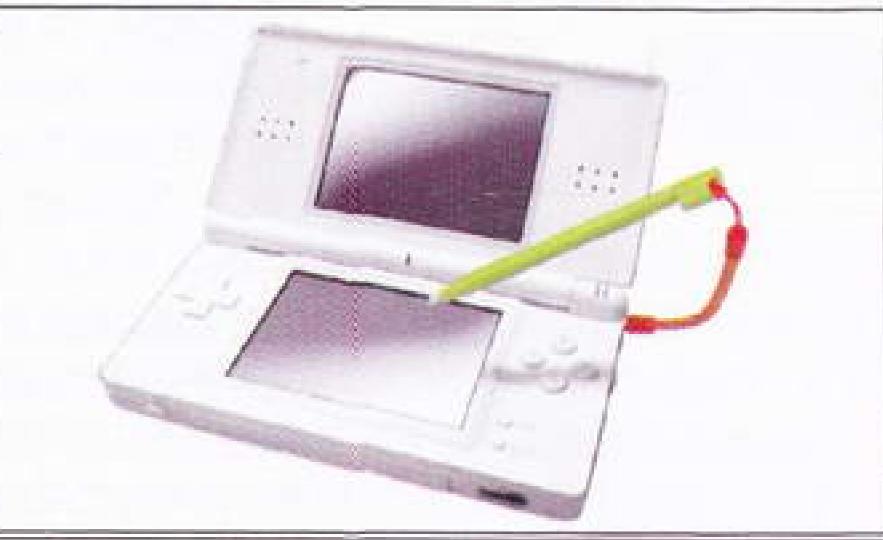






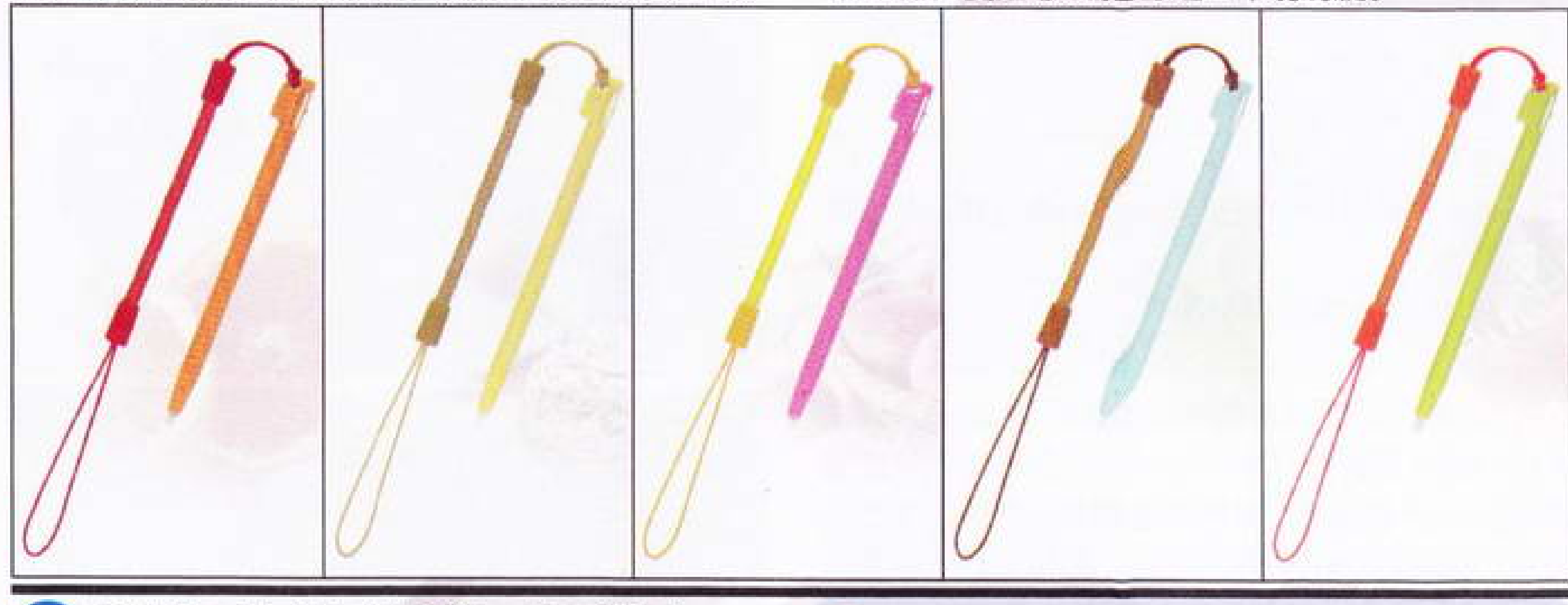
充满夏日水果气息的触控笔

品名：DSLite タッチペンリーシュ
种类：触控笔
出品：Keys Factory
对应机种：NDSL
官方价格：500 日元
推荐度：★★★★☆





这款来自日本Keys Factory的水果系列触控笔全套共有五种颜色，均采用冬日里难得一见的各式水果的亮丽色彩作为主色调制作，无论与哪种颜色的主机搭配都能显得活泼可爱。该系列触控笔以NDSL的主机原配触控笔为原型，并在此基础上增加了可伸缩挂绳，不仅能将触控笔直接收入主机机身内，同时还能避免因为疏忽大意而不慎丢失触控笔。除此以外，在触控笔的握手处还增加了许多防滑的小凹槽，使握感更加舒适且不易滑脱。



儿时回忆在 NDSL 上重现

品名：ファミレータLite
种类：FC 游戏转换器
出品：Cybergadget
对应机种：NDSL
官方价格：开放价格
推荐度：★★★★☆

FC游戏对于许多“大龄”玩家来说，永远都是儿时最美好的回忆之一，尽管现在已经进入了PS3时代，但仍有许多作品值得回味。而这款来自日本Cybergadget的NDSL专用FC游戏转换器，便是一款能在NDSL上玩上FC游戏的周边。它通过Slot2接口安装于NDSL主机的底部，能够直接插入FC游戏卡带，而后通过硬件模拟的方式，用NDSL来进行游戏。转接器支持按键连射与画质调整，支持以全屏显示的方式在NDSL的液晶上显示FC画面，相当方便，与此同时还能够将游戏画面输出至电视机上进行游戏。由于FC游戏卡带是为家用机设计的，再加上硬件模拟需要提供充足的电力，故无法使用NDSL的Slot2接口供电驱动，而需要另外在转接器上安装两节5号电池才能使用。

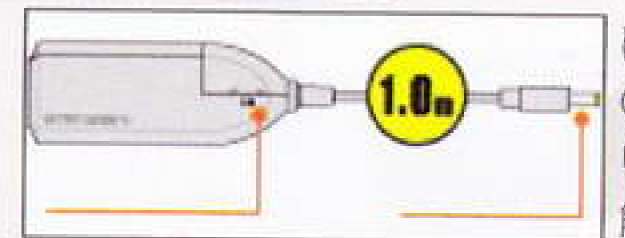




用 5 号电池为 PSP 充电

品名：バッテリーチャージャーP2
种类：外接电池包
出品：Gametech
对应机种：PSP-1000、PSP-2000
官方价格：980 日元
推荐度：★★★☆☆

对于PSP来说，无论是1000型还是2000型，电池续航时间一直都是令许多人感到头疼的问题，常常在玩得兴起时发现所剩电量已经不多，而出门在外总是有诸多不便，哪怕配上一块硕大的外置充电电池包也依然会遇到无法及时补充电力而电量告



磐的情况。来自Gametech的5号电池包就能为你解决这样的问题，因为它使用的是各处都能方便购买到的5号电池（4节）为PSP进行供电，出门旅游就完全没有后顾之忧了。如果想节约开支，也可以使用5号充电电池作为常规性备用电池，而到了万不得以的情况时再购买普通的碱性电池应急。由于这款外接电池包采用的是标准的DC充电接口，所以无论是1000型还是2000型PSP都能使用，并且连接线的长度长达1米，完全能够将电池包放于背包之中。



SP评测室

最近去电玩市场逛了一圈，市面上各种PSP、NDSL周边真是琳琅满目，尤其是新版PSP周边，许多新产品纷纷登上货架，其中不乏一些设计经典、做工精良的优秀产品。再回头看看，短短3年的时间，国内周边制作水平真的是提高了一大截，尤其是涌现出的一些优秀周边厂商，已经成功塑造了我们国人自己的周边品牌。下面就让我们继续来看两款国内厂商制造的周边产品的评测吧。

名称：黑角PSP EVA包
类目：保护包
编号：BH-PSP07723
建议零售价：48元
优点：使用EVA材质使保护包具有极强的保护能力。
缺点：内部空间过于紧凑。

这款来自国内著名周边制造厂商黑角的新款PSP EVA包是专门为PSP-2000而推出的改进型周边。EVA包通常又被称作海绵包，海绵二字正是由EVA材料本身的特性而来的，因为它是一种类似于海绵的新型环保塑料发泡材料。E V A 全称为Ethylene-Vinyl Acetate copolymer（乙烯-醋酸乙烯共聚物），具有良好的缓冲、抗震、隔热、防潮、抗化学腐蚀等优点，并且无毒、不吸水，是作为保护材料的不二选择。采用EVA材料制作成的这款黑角PSP EVA包能充分保障PSP在携带过程中免受外部的各种侵害。





EVA包采用灰色为主色调，配以冰蓝色（较NDSL的冰蓝色略显灰暗）包边，显得朴实而不失典雅。EVA包采用侧面拉链锁边式设计，牢固闭合，能防止主机在携带过程中从EVA包中脱落滑出。而背部的登山扣更是可以让玩家们方便地随身携带这款布包出行。



EVA包内部采用柔软细腻的黑色绒布内衬，能防止主机直接与坚硬外部材质接触，以免磨擦刮花主机表面。内部为双层设计，拥有超大的内部容量。并且内部上下两侧均设计有尼龙网袋，能在全面保护PSP主机的同时放入多张UMD光盘和其他周边配件。这样玩家在外出时就能很方便地一次带齐所需要的各种配件，耳机线控尽收其中。



在实际使用时发现，尽管这款EVA具有极强的外部抗冲击能力，但却因为内部空间过于紧凑，且主机与周边之间的间隔太过薄弱，在遭受较大的外部冲击时容易使得周边配件与主机之间发生挤压而损坏到主机，所以在使用时应尽量避免将EVA包塞满，并且注意不要放入尖锐的配件。

名称：黑角 NDSL 水晶藏宝盒

类目：水晶壳

编号：BH-DSL09101

建议零售价：38 元

优点：聚碳酸酯材料制作，附带卡片收藏架和触控笔。

缺点：水晶材质容易留下划痕。

黑角的这款NDSL水晶藏宝盒很好地将水晶保护壳与NDSL卡片收藏夹结合在了一起，让NDSL外出携带更加方便。这款产品外壳部分全部采用聚碳酸酯材料制作，透明质感套在NDSL上让主机仿佛涂上了一层亮漆一样。产品开模非常精细，水晶壳在NDSL充电电源、卡槽、开关、音量拉杆各个接口都做了镂空，套上以后完全不会影响玩家对主机的操作。上面盖上还专门镂空了NDSL表面的双框LOGO，并且在右下角还印着黑角的英文LOGO，整体设计非常前卫。当然，水晶壳的保护作用也是非常优秀的，有了水晶壳，使用再久主机表面也不会有任何磨损，而在遇到撞击时，水晶壳也能有效防止主机表面留下撞击的伤痕。

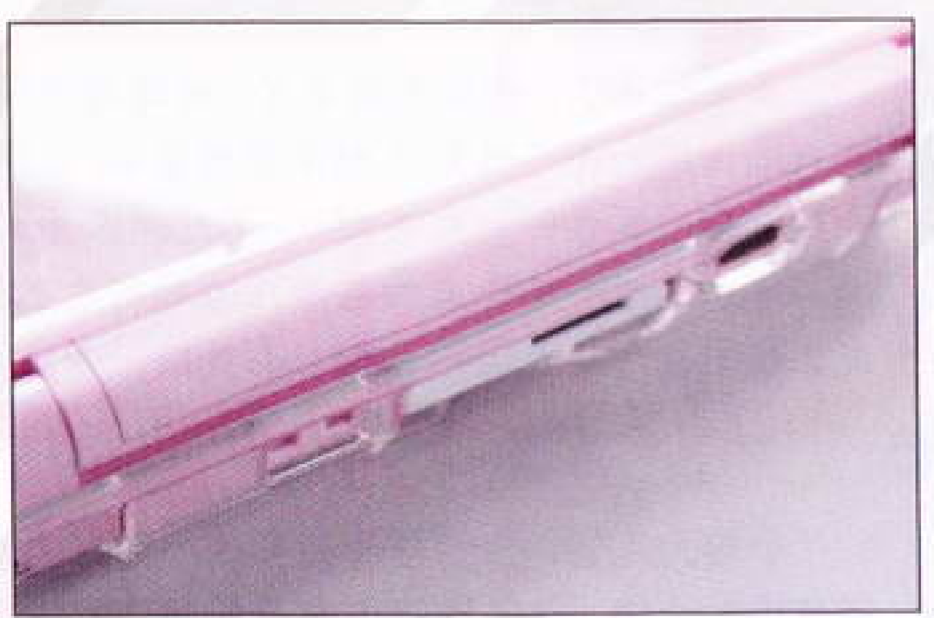


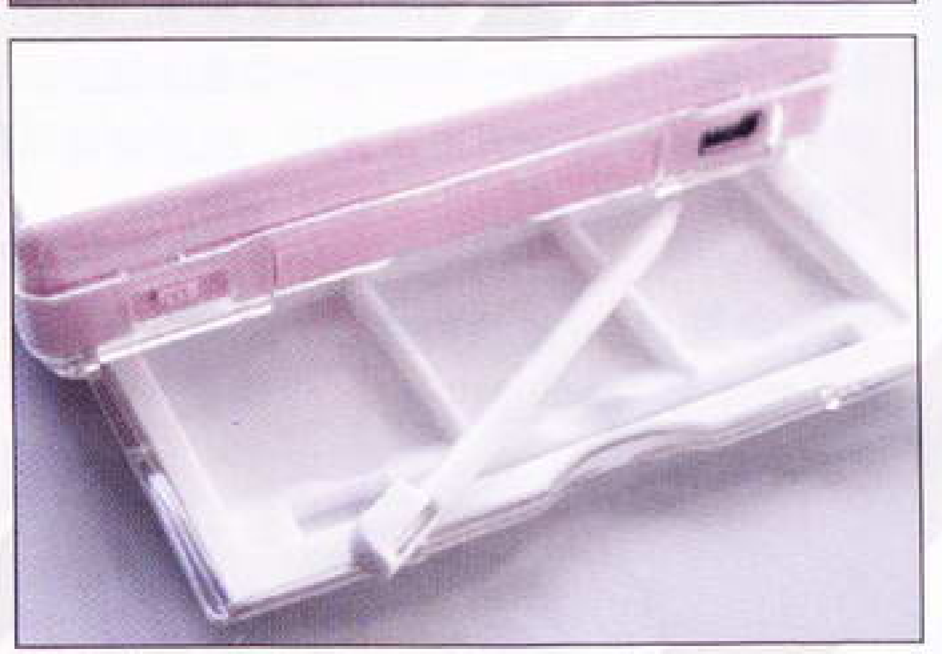
水晶壳的底部比一般水晶壳多出一层，其中镶嵌着一块软胶NDS卡片收藏架，以便玩家外出时将NDS卡片或烧录卡放置其中。富有弹性的胶质材料在外壳受到挤压、冲击时能够有效减轻对卡片的硬性伤害。而卡片收藏架中还附赠了一根NDSL触控笔，并专门留下收笔的空位，这是由于水晶壳没有镂空的触控笔插槽，而特意将触控笔收藏位置改在了卡片收藏架中，这样抽拉式的设计，也防止了玩家的触控笔因意外脱出而丢失的情况发生，NDSL本身的触控笔则可作为备用笔。

这款产品的安装非常简单，只要将NDSL放入后轻轻一压，水晶壳四角的卡位突起就会自动将主机嵌在其中了，游戏过程中，Raeca发现这款水晶壳的手感也是非常不错的，下面多出的卡片收藏架的厚度反而让NDSL握在手中的手感更佳。这款产品共有白粉蓝三种颜色供玩家选择，其中变动的部分就是卡片托架的橡胶色彩了。相信应该有不少NDSL玩家会喜欢这款周边产品吧。











掌问人

主持：马修
插图：西瓜树

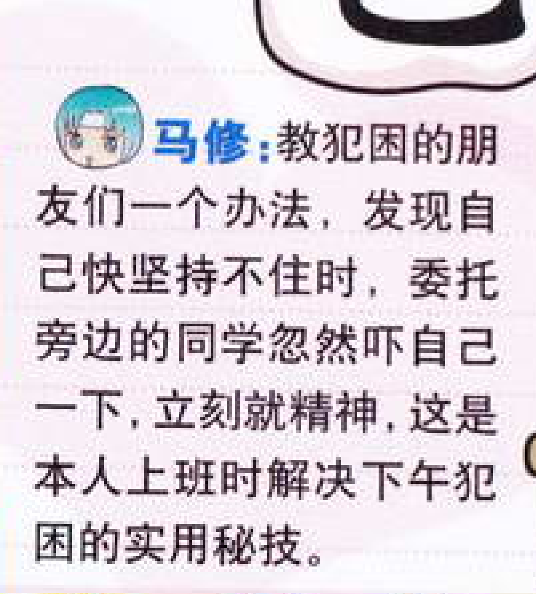
圣诞过去了，元旦也过去了。对这两个节日我以前一直过得热热闹闹，高中大学时，平安夜给大家一个尽情狂欢到深夜的借口；小学初中时，元旦的联欢会则让同学们可以少有地全校全班地聚在一起痛快联欢。不过现在基本没什么感觉了——有休息就是节日，想必不少面临考试压力和年终工作任务压力的朋友也都和马修一样吧。新的一年已经开始了，接下来就让我们抛却从前的一切荣誉和失败，开始全新的2008年吧。

小编大人们，你们可千万要为小弟做主啊！在此我要控告小编宇轩！他本是我最喜欢、最敬佩的小编，但是他却伤害我最深。某日，我上课时犯困，此时我就想起宇轩老大在米饼教室中教授我们的一边听讲一边画泳装少女的解乏方式，于是便实践了一番……然而事情的结果却是——我被班主任发现，此后整堂课都成了对于我这个典型反例的“批斗大会”，我好恨啊！

宇轩：汗！没想到真有人实践了，我姑且说之，你们姑且看之嘛。

米格：又是你小子，不教读者大人好东西。看吧，人家受罚了，你谢罪吧！

琉璃：宇轩是我们这里的“典型反例”，大家不要随意模仿他的不良行为。



马修：教犯困的朋友们一个办法，发现自己快坚持不住时，委托旁边的同学忽然吓自己一下，立刻就精神，这是本人上班时解决下午犯困的实用秘技。



近期疯狂沉迷于《MHP2》，所以每当我看到各个小编的形象时便会处于不断的联想之中：马修手中拿的是圣剑C（片手剑）；胧月握着的则是帝王剑（太刀）；米格肩上扛着的是老山龙炮・皇；雷伊身后的是龙木太刀“神凭”。LIKY手中滑板的颜色和乌冬的发型让我想到了金狮装。我个人强烈建议乌冬脱掉身上的“地摊货”去换上金狮装。琉璃的帽子让我想到了霞龙装，宇轩穿的是海贼装，羽纹就不用多说了。总的说来，除开紫枫和软饼干外，其他人多少都能找到一点相似之处。

湖南 刘吕星



羽纹：又一个《怪物猎人》中毒的……羽纹本人几乎没有接触过汉化版的《MHP2》，因此在看见贵读者所罗列的部分武器名称时在脑中出现了对不上号的情况，实在是惭愧。

乌冬：平时没怎么注意，经刘读者这么一说特意又对比了一下小编形象，发现确实比较类似。不过雷伊的那把屠龙“凶器”怎么看这么觉得更像是片手剑中的“狼牙棒”。

宇轩：海贼装？嗯嗯，不错。女性海贼更有魅力。

紫枫：这里小小透露一下，各小编中与“《MHP》系列”完全绝缘的有本人和雷伊。

新主机谣传

NDSL

小编好，我听说最近放出了NDSL新主机的消息，取消了底部的GBA卡槽。我觉得这样的设定不错，就好像PS3取消了PS2的游戏功能一样，要玩以前的游戏就翻出以前的主机嘛——不知道以后《掌机王》抽奖会送这款新NDSL吗？

上海 丘琦峰

PSP

最近听我们班同学说，PSP会在明年奥运会期间推出新的3000版本，取消UMD光驱和记忆棒卡槽，直接内置硬盘，所有游戏都从网上下载，这是真的吗？如果是真的话，我那两根记忆棒不就白买了吗！实在是太可惜了。

太原 黄柳明

马修：两句话，流言时时有，判断需谨慎。

我很喜欢看《掌机王SP》的“掌门人”和“小编寄语”，大家一起来分享自己的生活经历，就像一个小家庭。记得以前有位读者把“掌机王”叫成“拳击王”，以后同学之间借书的时候都这么叫，彼此心照不宣了。

广西 杜禹

马修：杜禹读者的分享精神非常值得敬，掌机可以与好友联机，《掌机王SP》也是可以和朋友共享的。

宇轩：其实，拳靠力，掌靠气，虽然有一定差别，但都是动手不动脚，所以勉强算对。

LIKY：米格，帮我踢宇轩一脚……

辛苦工作的小编们，你们好，第一次给你们写信，难免有所紧张。小弟上月刚买新版PSP，这本来应该是一件高兴的事，但是接下来发生的事情让人郁闷不已：首先是小P玩了不到两个星期，就因为同学在上课时玩被老师"依法"没收了，和老师磨了一个多星期的嘴皮子才取回机器。好景不长，几天之后，我把小P放在教室里充电，自己跑去食堂打饭，回来的时候却发现机器连同充电器都被偷了过去。我可怜的小P啊，就这样离我远去了，郁闷、郁闷……虽然小P被偷了，但我还是会一如既往地支持《掌机王SP》的，愿所有小编天天开心、万事如意。

云南昆明 周可行

羽纹：发生这种事情的根本原因还是周读者自己太过粗心啊，像小P这种贵重物怎么能不随身携带呢？其他读者也要引以为戒，不要再犯同类的错误啦。

马修：素质问题啊……怎么说呢，害人之心不可有，防人之心不可无，各位读者朋友们都注意吧。

琉璃：希望周读者能早日从掉失机器的阴影中走出来，也衷心祝愿你能早返回掌机玩家行列。

又到了一年的最后一个月。不得不感叹时间之匆匆，转瞬间，我已是能悍然踏入网吧大门的人了（似乎大家都爱用这个例子来表明18岁的降临）。高三的学习还没让我感到可怕的压力，掌机的世界也在与我疏远。并不是我不能接触掌机，而是一种心灵上的疲劳。看着NDSL两块漆黑而深邃的屏幕，我很难找回一年多以前的那份热血。将游戏通关也渐渐任务化，下载－通关－删除……不断循环着。不知靠掌机吃饭的各位小编是否有过审美疲劳呢？

邱子力



雷伊：就我来说，审美疲劳自然是会有的，不过当那些自己喜欢的作品公布或发售的时候，心情还是一如既往地激动。对于邱玩家来说，游戏最多应该只能算是一种娱乐，因此完全没有必要把它看成是任务。有自己关注的作品推出时玩一下，一般的游戏就算忽略也没有什么损失，要是把游戏当成是负担的话，那么它的真正价值也就变了味，所以关键还是要看你对游戏持有一种怎样的态度吧。

马修：就像爱上并最终娶得美女为妻，每天看着美女妻子也难免会审美疲劳，但是维系感情的不仅仅是外表，更有"爱"，这种爱如果弥久坚固的话，即使是无情的岁月把人昔日的花容月貌摧残成满脸沧桑，也不能拆散这段姻缘。人与人的爱是如此，玩家与游戏的爱也是如此。

宇轩：我承认我在看"悍然踏入网吧大门的人"时一时没反应过来……不过马修说得实在是太内涵了，连我都为之感动。



各位小编们，大家好！很高兴认识《掌机王SP》，认识这些可爱的小编，我最爱的游戏是《最终幻想》，现在掌机上偏偏有这么多《最终幻想》，作为掌机FAN+《FF》FAN，我实在是幸福得难以言喻。没记错的话，小编里也有不少《FF》FANS吧？好像有雷伊、胧月、琉璃、宇轩、羽纹，做《掌机王SP》的小编应该更幸福，是吧？

Squall_Six

雷伊：这位同学观察得还真细心，可惜，里面有一个人不是《FF》FAN——当然不是我。

胧月：雷伊说他“不是‘不是《FF》FAN’”，还真有点脑筋急转弯。当掌机上的《FF》陆续公布时，雷伊真是泪流满面（夸张了点，其实就是热泪盈眶）。

有燃烧激情没水冷机器、有丰富经验没多少实践、有不少掌游没个人掌机，但正因为有这些阻碍，才让我更加喜欢掌机游戏！不是有这样一句名言吗：“有掌机要玩！没有掌机创造掌机也要玩！”

广西南宁 唐莉

马修：有激情，好样的，希望你能早日获得自己心仪的掌机！

宇轩：那句名言是不是“有困难上，没有困难创造困难也要上”？

盲先知：原话是“有条件上，没有条件创造条件也要上”好不好……

新小编 盲先知的自我介绍

Name：盲先知
Level：25
Class：法术师

喜欢上游戏已经是很多年以前的事了，无论是幼时混迹于街机厅的时候，还是现在手捧NDS和PSP的时候，我对游戏的热情一直没有减退。我是个喜欢幻想的人，读的书基本都是科幻、奇幻作品，所以喜欢的游戏不免都有很浓重的幻想成分，像《恶魔城》、《寂静岭》、《火焰之纹章》等，而游戏类型方面则倾向于动作游戏和战略游戏。在游戏之外的一大爱好就是听音乐了，尤其是对欧美音乐很感兴趣，在淘碟时遇到想收藏经典的CD对于我来说可是一大乐事。

随着年龄的增长，再加上对游戏的热爱，我暗自决定要投身游戏相关的事业。在参加过游戏网站、游戏策划等工作后，最终投身于了《掌机王SP》。来到编辑部之后，看到众位编辑努力工作的身影和兢兢业业的工作态度，我才知道，想成为一名合格的编辑并不是那么容易的事。而翻看众多读者的来信后，我更觉得将《掌机王SP》做好，为读者带来更多更精彩的内容，就是我义不容辞的责任和努力工作的目的。在众多同事的帮助下，经历了一段时间的磨合和学习后，我终于转职成为了《掌机王SP》的正式编辑。不过转职成功不过是一个新的起点，我需要学习的东西还有很多，在以后的日子里还请各位读者多提意见帮助我进步，也请大家多多支持！

通知

刊登于《掌机王SP》78辑“玩家点评”栏目的《高达 战争编年史》的作者小铁，请速用Email将您的收款方式与地址发来，以便尽快给您发放稿费。



欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/)，在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

《掌机王SP》终于改版了，加入了不少好栏目，原来的栏目也因为经过版式的调整而变得更有朝气、更加明了。Lancer和Darkbaby两个都是老面孔了，以前《掌机王SP》的好多特稿就是他们写的，有两位牛人复出，相信《掌机王SP》一定会更加成功的。至于宇轩的博客从LU网站搬到了《掌机王SP》，宇轩是不是从此就不在网上更新BLOG了？那不如就把网上的关了，然后发个公告，让要看的都来买书算了，不过《掌机王SP》上的文章长度不及网站的，不知道是不是页数分配的问题，既然宇轩都献身了，其他编辑是否也要献身一回呢……

上海 李迪

马修：读者们关于改版后的来信还不少，希望大家能喜欢这种新的形式。至于博客嘛，其实就是一个栏目，和网上的博客并不冲突的。而且这个栏目也不仅是一个人写，上辑本人“献身”，这辑呢……大家自己看吧。

做成像《UCG》那样的大书。

870720138

马修：开本改变会伤筋动骨的……

最好能在光盘里加点转好的动漫或者游戏的ISO；还有价钱，8.8实在是太零碎了；

zzc132456

下载游戏太痛苦，强烈要求送游戏送游戏！还要壁纸！

6541230259

马修：盘里如果可以加东西，早就加了……怎么说呢，大家理解万岁吧。

封面要有色，美图区要有色。

紫电

马修：这个“色”是颜色的色，还是“女色”的色？

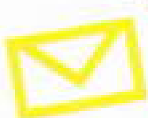
“掌门人”也可以用Email就好了。

qq313275787

马修：其实，“掌门人”一直接受Email信件的。

《掌机王SP》邮购信息





目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、第12～17辑、第22～27辑、第31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～66辑、第69、73～79辑，定价8.8元。《口袋玩家》第1、2、3、4、5辑，定价16.00元。《NDS专辑VOL.2》，定价25.00元。《PSP专辑VOL.3》，定价25.00元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价38元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

与时俱进自·小·编高达

最近高达游戏很火，我也玩得不亦乐乎，特承上几张小编的 COS 图。

浙江 蒋胤隆


■马修－天命高达


■LIKY－自由高达


■米格－GP03


■雷伊－神高达


■琉璃－扎古


■软饼干－倒 A 高达

LIKY： 为什么我的表情如此陶醉如此龌龊？

米格： 为什么我爆过本人照片，大家还是把我画得这么猥琐。


雷伊： 嗯，神高达，我喜欢。


琉璃： 有创意，魔法书变成了小飞机。

下辑预告

关注重头游戏攻略特快



魔法工厂 2 NDS

星之海洋 初次启程 PSP





PSP
凉宫春日的约定

《掌机王SP》80辑
1月中旬上市

levelup.cn 坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

21号为了庆祝两大掌机发售三周年，参加了一次levelup论坛举办的"版聊"活动，同时也充分见识到了levelup坛友们的"实力"，在有1分钟回帖限制的条件下，仅仅两个小时回帖数就超过了600，实在是可怕至极啊，佩服佩服。不过同时也要感谢一下各位坛友对《掌机王SP》的支持，有机会的话，我还是很希望能够多多参加这样与大家交流的活动的。

[原创]80年代的自制纸质游戏

我们80年代的中学那个时候游戏机还是奢侈品，想要众乐乐更是需要兄弟们都有大把的票子才行。于是想到了自己把游戏改成棋类，不仅多人对战成为可能，不必和家长争电视又省钱，最主要还是可以DIY，这才是我追求的最大乐趣。10年了，这些东西再不拿出来晒晒就烂了。

楼主：sour

http://bbs.levelup.cn/showtopic-557165.aspx

主角与NPC，还有加速用的飞行器。



自己玩的比较久的是这个，因为这个类型的游戏改起来比较简单一点。

最早制作的《大航海时代》只剩下地图了。

估计我是最早的人工模拟器。



走到大地图的四个角上就可以进入分支地图。

(完整内容请参看论坛原帖)

热帖推荐

[原创]平和安静的理想乡——朱家角 游记！
http://bbs.levelup.cn/showtopic-552871.aspx
古镇游记，体验江南风情。

周星驰电影中的十大贱人
http://bbs.levelup.cn/showtopic-556832.aspx
看了那么多周星星的电影，回味一下那些经典的"贱"角吧。

你是中国人吗？会说中文吗？
http://bbs.levelup.cn/showtopic-553482.aspx
九篇只能看，不能读的文章，让你感慨中国文化的博大精深。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理：加标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



yangyu的博客

没有比收集诡异和可爱的道具更能让人抓狂的了！

谁说女生就不能喜欢美女的？我就最爱沙滩排球，最爱泳装，虽然很喜欢“《死或生沙滩排球》系列”和里面的美女，但是最喜欢的还是各种可爱的道具和漂亮的泳装。可是啊，虽然从我懂事的时候就开始玩游戏，但是直到现在为止游戏都还打得超烂。所以在游戏里死活都赚不到钱，而且游戏机也总是抢不到，也就没法去游戏里买那些喜欢的东西了。

其实按说我玩游戏不应该这么烂的啊，毕竟从小就玩。说起来，我玩的第一个游戏机其实还是掌机，这是很小的时候妈妈买给我的吧，但是现在完全想不起来它是什么了。然后，我也不象别的小孩一样总要向大人要钱去买游戏机，从来都是爸妈直接买回家——他们都是超级游戏迷来的。但是有了Xbox之后，我们全家就把掌机全扔到了一边，所有人都来抢游戏机，或者直接抢电视。等Xbox360之后，Xbox又被抛弃了。好吧，我们家里都是喜新厌旧的人。再怎么说，游戏机的画面总是越来越好，喜新厌旧是当然的啦。

当然了，掌机的画面也会越来越好看，PSP就是这样出现在我眼前的。家里的游戏机就让他们去抢吧，我自己在一边玩PSP就行。可是刚刚买了Xbox360，就没钱买掌机了，借别人的玩又感觉很不爽。不过来了《掌机王SP》编辑部之后，就不愁这个问题了。文编们不做攻略的时候，就能把PSP抢来玩上一玩。可是玩是玩了，一大堆的工作还是要做，“王”的恐怖生活就这样开始了。特别是“王的男人们”，真是一言难尽啊！

不过虽然有了掌机玩，但是没有我最想玩的游戏啊！什么时候PSP上才能出《沙滩排球》！不对，估计在PSP上是没什么机会玩到这个游戏了，只能盼微软赶紧出自己的掌机，最好多出点美女游戏，《天诛》也不错，多加点服装，多加点道具，都到掌机上来吧！这样就能继续我的《沙滩排球》之旅，再拼命赚钱，收集更多的道具，更多的泳装，这样就能充分满足我的收集僻了，啊哈哈哈哈。

顺便说一下，我是yangyu，王的美编，谢谢。

话梅杂志&3DM-SMV



78辑热点话题

上辑热点话题回馈之NDS、PSP发售三周年

时间过得真快，一转眼，两大掌机都过了3周岁的生日，无论你喜爱哪一部掌机，都来说说你在两大掌机三周年时的所感所想吧。

不知不觉竟然已经过去3年了，3年来我从无机一族成为了PSP饭，希望Sony和Nintendo永远斗下去，这样他们才能给我们玩家提供越来越完美的掌机！期待下一个三年。

白日做梦

感觉时间过得太快了，三年前我就喜欢上了NDS，如今我还是很喜欢，希望它永远年轻。PSP也要加油，在未来的时间里继续努力！

希罗ヒイロ

时间如水，岁月如波，三年的时间转瞬即逝。我想说的是：我的NDSL买了还不到一年呢。

lylxy123

双机了，游戏多到玩不过来了。细水长流，慢慢玩吧……

o0为梦疯狂0o

哎，时间过得真快，总觉得GBA才刚走一样。

传说中的DD

3年的时间让很多人告别了昔日的老掌机，加入到PSP和NDS的行列。

xgyocg

三年，iDS、iDSL、PSP–1000，就差PSP–2000了，期待啥时候在《掌机王SP》上抽中个PSP–2000，而且是要白色的。

XYhero

在这NDS、PSP发售的第三年间，偶终于步入了双机行列啦，感动呀！

AXEJ星

严格来说 加上两个改良版，“四机”了。3年，双机各变了一次，虽然都有巨大的变化，但依旧有让人不满意甚至退步的之处。就像自己，3年里也在变化，但是同样喜忧参半。

大大奶糖

从一机没买到入手二机，感觉两个主机的生命力还都很强，游戏在不断出，厂商也在不断竞争，受益的还是我们。

白翼紫电

不知不觉就三年了，想起我第一台NDS是在两年多前买的，那时还是要借老爸的钱才买上。但到我买第二台NDSL的时候，就是用我自己赚来的钱买了。时间真是残酷啊，感觉才过20的我就已经是大叔了，只有在玩NDS时才会觉得自己还年轻。NDS无法与GB系列比，也没必要去比，时间就是最好的证明——这就是NDS发售三周年，我最想说的。至于PSP，玩的时间不长，就不多说了。

无我の境地

呼，都三年了，虽然NDS才陪我一年多，但感情很深了，其实《掌机王SP》陪了我三年多呢……回忆真是多啊！

都市小乖0

时间长了，反而对掌机的爱越来越少了，想像当初对《MHP》的狂热。老了，不行了，等待《战神》给我新生啊。

wangkexun

时间过得真快，不知不觉我成了掌机玩家了。明年的游戏阵容很强大，希望都能被汉化。

ㅎ小恶魔ㅎ

三年了，用在掌机上的钱也不少了……

fqcstc

我的小P是2005年2月买的，回想起我的小P 陪伴了我快三个春秋……

闪一去

其实游戏机不是重点，游戏才是重要的啊。

北欧的冬天

三周年？时间过得真快啊！3年前手上还是只有GBA SP，三年后换成了小P和小N，因为它们我玩到了很多好玩的游戏，也认识了很多新的朋友。感谢它们带给我的美好时光，让我们想像一下，下一个三年又会怎样呢？

kyo17452007

年复一年，机复一机，我也依旧两袖清风。

Juno1990

正好我的NDS也快购入一周年了。

献给拉克丝

去年买的NDSL，今年已经快不行了……接近报废的地步了。

卖女孩的火柴

三年了，时间过得真快，我的iDSL再过两个月也1岁了！感谢任天堂的创意掌机带给我无限感动，让我认识了更多玩家。

FM01

三年前，能玩得起刚发售的PSP、NDS的玩家还不多，现在已经如此普及，游戏也可以说是极大丰富——在这里，为自己高兴，为两大掌机高兴，更为所有喜欢掌机的朋友们高兴！

马修

本辑热点话题

SCEJ的PSP原创作品

近来SCEJ在PSP上投入的力度很大，接连推出《勇者别嚣张》和《啪嗒嘭》两款作品（《乐克乐克》也是SCEJ在PSP上的原创作品）。本辑，我们来围绕SCEJ的这些PSP原创作品及相关话题展开讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年1月3日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第77辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖



苏州市	邬益
北京市	殷小勇

一等奖


3名
MD Max掌机


3名
FC3000掌机

启东市	曹沈烨
吴忠市	高燕
上海市	黄忆辰
常州市	沙培培
南宁市	肖健
峨眉山市	姚宇

二等奖



9名
NDS烧录卡

漳州市	蓝泽豪
沈阳市	李思阳
南宁市	李小龙
怀化市	李星辉
米泉市	李扬
珠海市	孙晗
上海市	王志骏
北京市	叶莞
天津市	张怀刚

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

郑州市	苏俊
大连市	王长铭
保定市	王天阳
成都市	王岩
海宁市	周楠
泰州市	邹明智

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。



无论你是想找到能够联机作战的战友，还是想找可以交流分享游戏乐趣的同伴，都快来参与我们的“交流空间”栏目吧。请参照下面的格式填写好自己的基本资料，并用Email发至pgking@263.net，或者来信寄到“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，结交更多掌机玩家。

夏甜甜　昵称：Cheryl Natsu

性别：女　年龄：17
拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《星之卡比》、《最终幻想》、《马里奥》
Email：pokemon1024@gmail.com
QQ：450635425
想说的话：任天堂的游戏都很不错的呢。

沈雯雯

性别：女　年龄：18
拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《牧场物语》、《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《召唤之夜》
地址：福建省泉州市鲤城区承天巷46号
邮编：362000
想说的话：《掌机王SP》越办越好！小编们天天开心！

沈春喜　昵称：xiEr

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《CCFF Ⅶ》、《MHP2》、《口袋妖怪》
地址：江苏省苏州市角直中学高三（4）邮编：215127
QQ：550341793（请注明：掌机王SP）
想说的话：希望有更多的御姐玩家加入掌机大家庭！

洪智　昵称：屠宰时光

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》、《逆转裁判》、《机战OG》、《怪物猎人》　QQ：303991260
想说的话：定要实现双机种制霸！

卞光坤　昵称：猫猫

性别：男　年龄：23
拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：哈尔滨市南岗区红旗示范新区18栋331室
邮编：150056
电话：13936467844（仅限短信）　QQ：40687862
想说的话：因为《苍月》选择NDS，因为选择丫头而奋斗一生！

丁一铮　昵称：封龙剑绝一门

性别：男
拥有掌机：PSP-1000、PSP-2000(准备入手)
喜欢的游戏：《MHP2》、《山脊赛车2》、《天地之门》、《恶灵骑士》
地址：江苏省无锡市崇安区风顺里42号202
邮编：214026　QQ：7071 65552
想说的话：本人为《MHP2》的终极痴迷者，有忘我的游戏精神，望有志同道合，或达人们加我哦！

罗杰　昵称：花神

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：福建省南平市新建村地质楼
邮编：353000　QQ：403387473
想说的话：但愿能广交当地掌机爱好者，也希望与异地玩家成为朋友！

甄子峰　昵称：一锅蜂

性别：男
拥有掌机：PSP、GB　喜欢的游戏：《MHP2》
地址：广东省广州市越秀区文德路小学六（1）班
邮编：510030　QQ：59919 3854
想说的话：我是三有：1有掌机（PSP），2有许许多多的好朋友，3有GF(可能性30%)。

吴迪　昵称：Lancelot

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、GBA
喜环的游戏：《MHP2》、《连合对扎夫特》
地址：天津市南开区燕宇小区 33-3-601
QQ：597739503
想说的话：玩《MHP2》的兄弟们加我 Q，让我们奋战屠龙。还有祝《掌机王 SP》望越办越好！

薛航　昵称：kidの独角戏

性别：男　年龄：15
拥有掌机：GBA、PSP
喜欢的游戏：《MHP2》、《恶魔城》
地址：黑龙江省大庆市让胡路区西苑小区 27 号楼 5 单元 201 室　邮编：163456
电话：13836757540　QQ：513954264
想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

秦天

性别：男　年龄：17
拥有掌机：GBA、GBM、NDS、NDSL
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《恶魔城》、《马里奥》、《口袋妖怪》、《机战》、《火纹》、《洛克人》、《王国之心》
地址：浙江省湖州市横塘路 5 号 73011 部队干休所 16 号　邮编：313000
QQ：262408707
Email：262408707@qq.com
想说的话：和我喜欢同一类型游戏的玩家联系我吧！更加欢迎同一城市和能 Wi-Fi 的玩家！

王拓　昵称：Adam

性别：男　拥有掌机：NDS、PSP-2000
喜欢的游戏：《MHP2》、《恶魔城》、《逆转裁判》、《马车》
地址：黑龙江省大庆市让胡路 22 中学高二（1）班
邮编：163000 QQ：316266173 电话：13936943966
想说的话：玩遍天下游戏！

黄力章　昵称：豆浆

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省化州市中山路 80 号
邮编：525100　QQ：79816743
想说的话：什么时候才有小 P 和小 N 呢？

刘均潮　昵称：肥潮

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《MHP2》、《最终幻想》
地址：广东省化州市二中高二 181 班
邮编：525100
QQ：891826680
想说的话：上帝保佑，让我中台 PSP 吧！

罗云虎　昵称：Tiger

性别：男　年龄：18
喜欢的游戏：RPG、A·RPG、MMORPG
地址：浙江省湖州市清泉武术学校高三（2）班
邮编：313109
QQ：461495643
电话：13967296083
想说的话：交友、中奖，期待中……

谢伯承

性别：男　年龄：17
地址：河北省唐山市迁西县第一中学高一（10）班
邮编：064300
QQ：380412027
电话：15933401434
想说的话：小编们你们好！天气变冷了，多加衣服，注意身体！

许世伟　昵称：YOYO 棉花糖

性别：男　年龄：16
喜欢的游戏："《高达》系列"
地址：江苏省苏州市桐泾南路 60 号叶家庄 2 幢 506 室
邮编：215000
QQ：335876248　电话：13862401390
想说的话：宇轩（哥哥？弟弟？）别忘了给我回信！

张雄胜　昵称：秋月思远

性别：男
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》
地址：广东省河源市龙川县第一中学高三 16 班
邮编：517300
QQ：305232832
想说的话：我希望有更多的玩家加入我们，共创属于自己的《掌机王 SP》的世界！

电玩杂志 3DMGAME

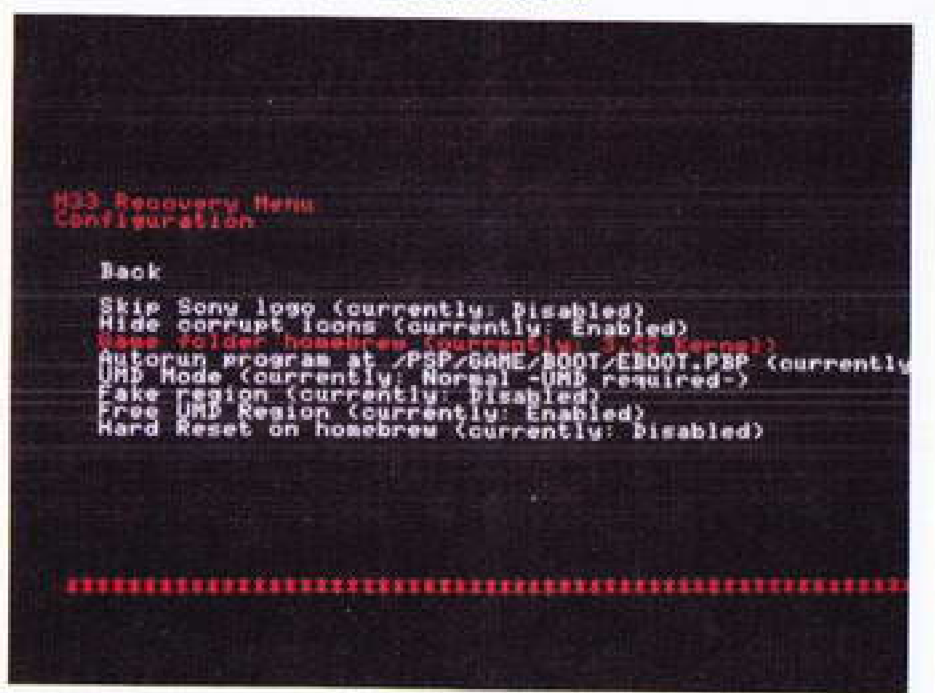
节目主持 米饼轩



Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“小P无法运行《啪嗒嘭》”、“小P按HOME键退出死机”、“MP3歌词同步”等技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。OK，FAQ，Let's begin!

FAQ电台

各位收听我们电台节目的朋友们，双旦快乐！虽然米格的祝福可能会由于印刷原因晚到几天，但还是希望在这寒冷冬日里我的祝福能给您带来快乐。下面让我们进入FAQ电台的正式内容，首先回答一则广西关欣读者的问题，他向我们询问，为什么自己的小P无法玩最新PSP游戏《啪嗒嘭》。根据我们的测试，这款游戏在低版本自制固件的小P上运行时的确会有Loading画面死机的问题，而且使用的引导方式错误也会导致同样的问题。建议关玩友将自己的PSP升级为最新的3.71 M33-4版自制固件，并且进入修复模式，将UMD引导方式设置为“Normal -UMD Required-”，这样就能够正常启动这款游戏啦。



▲图中选项第5个就是设置UMD引导方式了。

来自贵阳的读者张欣来信向我们询问，说自己的PSP在按HOME键退出游戏时总是死机，这是什么原因。经过米格调查，退出时死机是3.71 M33自制固件第一版的一个BUG，另外，如果用更早版本的自制固件来玩新游戏也经常会出现这种现象。解决办法也非常简单，就是根据我们《掌机王SP》的介绍来升级你的PSP自制固件为最新的3.71 M33-4版就能修复这个BUG了。新版自制固件还加入了支持多盘PS游戏的功能哦。

FAQ电台

时光飞逝，转眼间PSP和NDS已经度过了三周岁的生日，当初的发售盛况似乎还在眼前。在巨变的三年内，掌机界虽然发生了很多的故事，但不能否定的是，众多大作带给了我们无限的感动，因为掌机才使我们认识了更多的朋友，让我们准备好迎接新一年大作的洗礼吧！

广告过后来看广西的潘光平玩友的来信，他说在看了“米饼教室”介绍如何修改MP3文件信息在PSP上显示中文歌名的介绍后，突发奇想地提出将歌词写入歌名信息以在播放过程中显示中文歌词的方法。能开动脑筋想到这样的主意自然是不错，但这种方法实际上是很不可取的。首先，中文歌名有文字长度限制，不可能让你写下那么长的名称；其次，就算写进去了，你也无法控制PSP播放音乐时歌曲名称滚动的速度，所以也就无法让歌词与歌曲播放对应起来。目前新版PSP上还没有非常好的播放＋歌词显示软件，不过针对能够采用1.50内核的旧版PSP-1000，有一款非常不错的歌词同步显示软件——聆歌（MusicClub），这款软件可以直接识别与MP3文件同文件名同目录的.LRC格式歌词文件，能在播放时同步显示，而且这款软件的界面可更换，整体包装非常华丽，如果你使用的是旧版PSP，不妨试试它吧！至于使用新版PSP-2000的玩家，只有委屈一下，用xReader一边在后台播放音乐，一边看文本歌词了。



话梅杂志&3DM-SMV

接着来看河北玩家刘杨的问题，“米格你们好，我有个关于小P升级的问题想请教你们，我的机器现在是3.52M33–2版本，现在我想升级到3.71M33以上的版本，但是我将升级包放到GAME文件夹内运行时，总提示错误，然后又回到了主菜单，电池的电量绝对是够的，这是什么原因？”这位同学的所有步骤都是对的，但就是忽略了一点，因为要升级3.71M33系统的前提条件是的机器版本必须在是3.52M33–2以上，所以请先升到这个版本再进行有关的3.71M33的升级吧。顺便说一下，升级前记得把内核设置为3.52哦，这样才能顺利运行升级包，具体步骤为按R键开机，进入恢复模式的Configuration选项内把Game folder homebrew这一项改为(currently:3.52 Kernel)。

FAQ电台

当新年的钟声响起时，请不要忘记，2008年将是中国受世人瞩目的一年，北京奥运的圣火会照亮全球！让我们在新年钟声敲响时，为伟大的奥运健儿们默默寄去一份祝福吧。

祝福过后来看下一则问题，是上海玩家lowsky的问题，“打《DQ Ⅳ》时经常会遇到金属状的史莱姆，不过我的攻击几乎都打不中它们，而且它们经常会逃跑，打败它们有什么特别的方法吗？想必这位玩家是位“《DQ》系列”的新手。其实打败金属史莱姆的确是有方法的，它们的HP非常低，但我方的攻击几乎没法对它们奏效。如果身上有“圣水”(せいすい)的话，对它们使用就可以固定给它们造成1点HP的伤害，如果碰巧它们在战斗中没有逃走，那么还是有机会打倒它们的。另外，在得到了最后的钥匙之后可以去地图右上方的洞窟中取得“离散金属剑”(はぐれメタルの剑)，这也是对付金属史莱姆的利器。打倒了金属史莱姆可以得到大量经验值，那种连升好几级的感觉可是非常爽的。



下面是宜昌的田非读者来信询问，“《魂斗罗4》里究竟什么枪的威力最大？什么枪最好用？”如果限定情况的话，游戏中最能体现枪械威力的地方是用2级L弹打城市关的中BOSS坦克，光束能对超长的坦克造成多段判定从而迅速摧毁之。一般情况下的话，2级的M弹的攻击输出是比较高的，而且非常稳定，适合BOSS战使用。像是F、C弹都需要靠玩家快速按键来提升伤害。其他如H、S弹由于攻击范围广，所以在对付大量跑动的杂兵时很有效果。

FAQ电台

12月末最有创意的游戏非PSP上的《啪嗒嘭》莫属了，不光各位玩家喜欢，小编们都沉浸在“啪嗒啪嗒啪嗒嘭”的欢快节奏中。看着画面中的小人跳着猥琐的舞蹈，嘴里叽里呱啦地叫喊着打怪很是热闹，感觉像是在玩2D版的《怪物猎人》一样，因为饼干我觉得第一个BOSS很像大怪鸟(^ ^)。最后爆料，小编宇轩每天晚上都赖在床上玩这个游戏……

爆料完毕后来看大连玩家JUC的问题，“小编们好，我想请问一下《雷顿教授与恶魔之箱》里的145题，答案132到底是怎么计算出来的？”符合题目条件的其实就是“X月Y日”这种格式下月份和具体日期对调后也成立的日子。因为一年只有12个月，所以Y必定不能大于12，因此只有每个月的1～12日满足条件，但还要排除1月1日、2月2日、3月3日……这样即使颠倒也不会产生误会的日期，因此最终结果是12×12–12=132。

最后来看西安玩家周挺的问题，“大家好，最近玩《MHP2》的时候遇到了几个问题想要请教一下。1.“铠龙の延髓”怎么拿啊？貌似做霸龙装需要不少。2.女性的防具都比男性的好看，男性方面到底有没有出彩一点的？小编推荐推荐。3.最后请小编们预测一下《MHP2G》里的新怪物迅龙会弱什么属性呢？”1.“铠龙の延髓”只能从上位铠龙的尾巴上剥取，几率为2%。单人情况下可选择其喷射火炮的机会绕到身后攻击尾巴；联机时则可以利用队友的麻痹弹辅助来轻松斩断。2.这里比较推荐的是有男人味的老山龙装、角色看上去比较精神的海贼J装以及游戏末期才能生产的祖龙装。3.觉得应该是弱火属性，这点是从迅龙身上长毛这一特征得出来的。另外，游戏里弱火的怪物也并不算太多，应该在这方面得到一定的补充。



在一起的时间总是很短暂，FAQ电台的播报到此结束，我们下辑再见吧！

话梅杂志&3DM-SMV

小编寄语

胧月

★晚饭经常光顾的那家店停业了，当地像那样实惠的店真的很少，默哀一下。

★和雷伊打赌，跟国内一知名网游大作名称带有相同关键字的某"次世代动作游戏神作"首日销量能不能过万——如果不过万，我将请雷伊吃饭。（这种心态相当扭曲，年纪尚轻的读者千万不要学。）事实上，这游戏绝对超标完成了任务，连首周销量都没过万。这几天被雷伊盯得很紧："我说你什么时候请吃饭啊？"

★就动画版而言，就到当前为止的进度而言，《CLANNAD》比《KANON》逊色了一些。这就是为了配合档期而过度压缩原作的恶果。

软饼干

◆上辑截稿后大伙一起去美编咕噜家玩了一回，吃喝打闹很是开心，但我想说的是，晚上坐车回来的时候居然在公交车上亲眼目睹了团伙实施抢夺财物的恶性事件，所以说临近年底，建议各位玩家最好不要在车上把玩PSP等掌机，以免被歹人盯上。

◆感觉自己对于过节已经没有概念了，就连比较重要圣诞节在我心里就只是一个名词而已。从小到大，每逢圣诞节都是默默地在家里度过，今年也不例外。

◆联机玩PS3版的《使命召唤4》是我每天的必修课，所以借贵地公布下自己的PSN ID：SunX。如果有哪位玩家也在玩这个游戏，可以加我一起玩。

琉璃

★被朋友问，什么是幸福？对于这样因人而异的答案，自己只能凭第一直觉告诉他，自己认为的幸福就是每一天醒来都觉得还有值得期待的东西，有满足的感觉。而对于朋友来说，他觉得适应一个人，是一种幸福；适应了之后，是更大的幸福。在这里祝愿他，能够一直感受到幸福吧(*^__^*)。

★近期签名：Loneedve—圣诞≠剩单！祝，还在剩单的朋友也节日快乐！~(*@ェ@*)ノ☆★

宇轩

◆我们能够用双腿行走，是因为我们与生俱来便有的能力。但是，我们能够展翅翱翔吗？显然不能。相反，燕子这种鸟是无法在大地上行走的，虽然它能够在天空中飞翔，但它却不能够像人类一样行走，不管它多么努力也做不到……你，知道自己能够做些什么吗？如果你不知道这些的话，你是无法前进的。就像在一望无际的草原上，漫无目的地独行一样，如果你想要找到伙伴的话，就必须继续向前走。

◆音乐能够让人振奋也能让人低落，而更多的，音乐带给人的，是一种平静的感觉，是一种祥和的感觉，是一种寄托。

盲先知

○和几位同事常去吃饭的一家饭馆一直生意不错，可前几天去的时候突然被告知这里要关门，当时第一反应就是鸟修最爱吃的一道菜以后就吃不到了。惊讶、遗憾之余不由得又担心起以后的吃饭问题。在转战了几家之后都没法满意，难道找个稳定的"饭源"就这么难么？

○找盘时翻出一张The Doors的专辑，吉姆·莫里森诗句一样的歌词确实很吸引人。尤其是一首《Rider on the storm》营造出了一个在黑暗风雨中绝望的身影，能让人完全平静下思绪，推荐给需要安心专注的朋友们。

紫枫

◆节日

这年头似乎西方的节日远比本土的农历节气要来得热闹。前日冬至，闲聊起来发现竟然知者寥寥，而圣诞节却不停地收到各种节日短信。对于我这种比较"本土化"的人来说，心里着实不太痛快——朋友里面居然真的有人分不清中秋节到底是中国的还是韩国的，对于此种混帐事情，已经不只是无奈，我已然开始愤怒了。

◆杂

感谢上帝赐给了我一双能够看到如此美丽姑娘的眼睛，阿门！

LIKY

◆又是新的一年到了，恭祝大家新的一年学业有成、事业有成、打机有成，当然也要继续支持我们哦。

◆21号晚上LIKY与米格、宇轩在levelup论坛与广大坛友进行了一次在线交流活动，大家的热情实在令小编感动，经常是小编刚刚回一帖，帖子就翻过了一两页，小编回帖的速度都赶不上帖子翻页的速度。有许多问题小编都来不及回答，这里也要对那些坛友说声抱歉了。真的很感谢大家的参与，像这样的活动以后肯定还会举行，到时候我们一定会让更多的小编来与大家在线交流。

◆"想飞到那最高最远最洒脱，想拥抱在最美丽的那一刻，想看见陪我到最后谁是朋友，你是我最期待的那一个。"——送给最好的兄弟，祝生日快乐。

雷伊

■平安夜的时候大家应该都出去Happy了吧？不过我就没那么好运了，我哪都没去，而是待在家赶《最终幻想IV》的攻略，虽然这听起来有些不可思议，但我真的没有说谎。

■《失落的奥德赛》真是一个好游戏，虽然我不认为它的画面有多强，读盘也慢得可以，但是剧情、系统和音乐还是不错的，人物塑造得也比较成功，对我而言应该称得上目前Xbox 360上最好的日式RPG了。

■转眼一年又过去了，粗略算了一下，今年比去年少买了10几个游戏，不过我的钱包却还是和去年一样瘪，这是为什么呢？真是奇怪。

羽纹

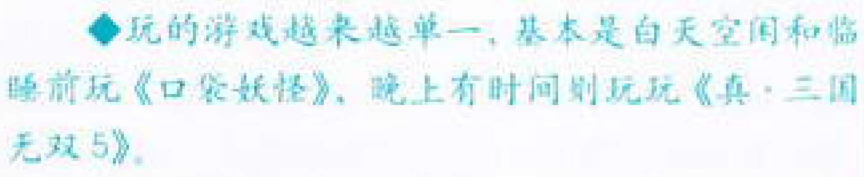
★虽然已经到了12月，但是深圳这边所表现出来的气候情况完全让人感觉不到是在过冬天——平时穿件薄毛衣就能应付过去，想想过去在家乡的这个时候，估计已经是"全副武装"了吧。

★写小编寄语的时候经朋友提醒才想起今天是圣诞节，看着手里还有一大堆事情没有弄完，本人只能感叹："唉，这就是人生啊！"

★临危受命，制作了这辑《口袋光环》里的《魂斗罗4》的部分挑战关卡演示，不知道各位看过之后感觉如何？有什么建议或意见的玩家赶紧发信件到我们的邮箱吧。

马修

◆12月24日上午，雷伊安排"黄金眼"，才发现原来到24日了；中午开始陆续收到圣诞问候短信，才想起来晚上是平安夜。下班时问雷伊平安夜怎么过，雷伊答写攻略，我则要整理出5篇稿件——终于对圣诞节没有感觉了，今年确实是从心里淡漠了。



◆玩的游戏越来越单一，基本是白天空闲和临睡前玩《口袋妖怪》，晚上有时间则玩玩《真·三国无双5》。

◆所谓的深圳公交降价，不出所料地成了一场明降暗升的忽悠戏——论忽悠，"大忽悠"不过萤火之光，深圳公交则有皓月之明。

◆12月过去，就是1月了，我也即将迎来一个全新的开始。

米格

◆工作压力太大，再加上编辑部太热的原因，大家最近普遍火气也就比较大……

◆最近偶然陪朋友去了一趟婚纱影楼，华丽的服装让米格都想上去试上一试，不过看了一下价格后，决定还是晚两年再说吧（笑）！

◆看看大家都很喜欢玩《啪嗒砰》，就突发奇想想找人画四格，结果宇轩忽然插了一句："这画风，估计编辑部里都没有人画不出来的……"

◆前阵子参加了levelup.cn网站的论坛活动，着实被网友们的热情吓了一大跳，两个小时600多帖，感谢大家对我们的支持啊！

乌冬



★这头《OGS》还没玩完，那头《OG外传》又要来了，为什么好游戏总出那么勤呢……

★上个星期大伙一起去了美编咕噜家做客，打搅人家新婚夫妇之余还大吃了一顿，不过说真的，咕噜姐的手艺真不错。

★好朋友的妈妈住院了，在这里祝愿她能早日康复。

★因为办公室里空气不流通，再加上近几天突然降温，所以单位已经有多位同事中招，这边话还没说完，旁边又传来一阵打喷嚏声。（挡住、挡住。）

★2008年，希望有好的开始……

话梅杂志&3DM



《无瑕传说》这次没有让大家失望，各方面素质都非常高，本辑的第一篇，评论的就是《无瑕传说》的剧情；第二篇自由谈，则从《恶魔城 历代记》来展望"《恶魔城》系列"的走势。在此，马修也欢迎各位读者朋友投稿"自由谈"和"玩家点评"，把你的看法观点说出来，把你的故事讲给大家。

千思万绪话"无瑕"

《无瑕传说》关键词浅谈

文 古梓



《无瑕传说》作为"《传说》系列"的新作，在剧情上破天荒地引入了"前世今生"的概念，使角色们不只要面对眼前自己的人生，更要背负起前世的经历，复杂的过去、充满谜团的天上界战争，使得故事中矛盾不断，也使角色的命运更加坎坷离奇。他们的思绪情感，正是《无瑕传说》的故事源头。

统治与融合

天上界，曾经是众神的居所，曾经是一个没有战乱的最为美好的世界。可是，这个世界必须依靠地上界人们的信仰和崇敬之力来支撑。不知道什么时候，这股力量已经不足以维持天上世界的平衡，于是，元老院派出了死神，来到地上世界带走人们的灵魂，靠它们来支撑自己的世界。久而久之，天上界分裂成了两派：以元老院为首的拉提欧最为彻底地坚持统治地上界、并以地上世界人们的灵魂作为支撑；而以魔王为首的森萨斯则提倡让天和地融合，实现世界的真正统一，从而让所有灵魂得到解放，让生命得到真正的自由。结果便引发了威胁世界的天上界战争，但令所有人都无法相信的是，明明战争最后以森萨斯的胜利告终，可天上世界却也因此迎来了自己的毁灭，众神全部转生成了地上界的人类，也就是后来传闻中的异能者、转生者。

等待和罪责

安吉，前世为拉提欧有名的军师奥利菲艾尔，他的聪明才智以及仁德在敌我双方都广为人知。他不惜以牺牲自己的部队作为代价救助百姓，这也令当时和他战斗的阿斯拉非常敬佩他。事实上，他并非赞同元老院的做法才加入拉提欧，而是因为元老院禁锢了天空之神辛梅尔，而他必须想方设法救出辛梅尔，才无奈加入战局。虽然后来因为认同阿斯拉的天地融合理想并加入森萨斯，可他的内心仍旧担心辛梅尔的安危。辛梅尔其实最希望的就是天地可以融合，也是因为这个他才会被元老院禁锢。可惜的是，理想达成了，奥利菲艾尔却无法救出辛梅尔。他觉得自己辜负了辛梅尔长久的等待，自己是个罪人，就是转生之后，心中的罪恶感也无法消去。安吉虽然是个很善良又好像很有主见的大姐姐，可当她看到阿鲁贝尔的时候却彻底失去了自我，因为阿鲁贝尔正是辛梅尔的转生，面对他，她的自责根本无济于事。而阿鲁贝尔，却仿佛看透了一切似的，不再像以前那样温柔，而是变得极端偏执。是的，他现在自由了，却也因此让他更加看清楚了地上世界人们的本质：贪婪，欲望，战争不断，这样的人有何存在的价

话梅杂志 CDM-SMY

值？所以他想毁灭一切，将地上界的人以及拉提欧的转生者通通消灭，创造一个只属于森萨斯转生者的乐园。要不是朋友的劝阻，或许安吉根本无法走出自责的内心牢笼，或许她就会这么跟着阿鲁贝尔，好在最后一刻她还是清醒了过来。“不应该这样，不能这样，阿鲁贝尔，你不过是因为过去的禁锢而令自己内心变得混乱，实际上，这并非你真正的想法……”她的话，终于让阿鲁贝尔找回了自己的真心，明白原来的那种想法有多么的愚蠢。终于，两人走在了一起，不再受过去的束缚，开始属于他们真正的未来。

孤独和坚强

相传世界的创造神是一个巨人，因为无法忍受孤独，所以才创造了这个世界，并留下他的力量创世力，他希望能有人真正地明白创世的含义，并创造出属于大家的美丽的世界。在森萨斯阵营中，有一条龙一直和阿斯拉在一起，并最终帮助他取得了最后的胜利。这条龙名叫利托拉，然而，天上世界迎来毁灭的时候，它却只能孤身一人承受着孤独存活下去，没有人能体会这种孤独的苦楚，一直到灵魂转生，成为地上界的女孩赫尔玛娜。赫尔玛娜的童年并不幸福，失去了父母，和一群孤儿艰苦地生活着。大家没有生活来源，只得去偷，然后躲在下水道中。也许为了带领大家，所以赫尔玛娜从未哭过，总是在孩子们面前表现得很坚强。一直到她觉醒了记忆，回忆起自己过去的孤独，并且准备离开这些孩子的时候，她终于忍不住了，扑在了安吉怀中哽咽着，那一刻，她不再坚强。

西昂，教会的一个孩子，身边总跟着两条狗。令人意外的是，他的前世竟然是创世力的守门者盖尔贝罗斯（很可爱的一条袖珍地狱三头犬），盖尔贝罗斯的一生也是孤独的，无法离开创世力，只得一直守在那里，没有人陪它，就算有人来，也是为了得到创世力——当年阿斯拉通过试炼得到了创世力，却根本没有再理会盖尔贝罗斯，转生之后，身边的人因为他的特质而疏远他，甚至驱逐他，没有朋友，盖尔贝罗斯只能将动物当成自己的朋友，为了守护这些朋友，他加入了教会，因为教会的主人玛缇乌斯答应过他，要创造所有生命都能得到幸福的乐园。正因为赫尔玛娜和西昂都是忍受着孤独的人，所以她才最能理解他的心情，这才千方百计地说服他，一直到最后西昂被玛缇乌斯背叛，他才真正相信了赫尔玛娜的话。

亲人和朋友

佣兵里卡尔多是六人中最年长的一位，行事果断，并以工作内容作为最优先考虑事项。可令所有人都惊讶的是，他的前世竟然是和阿斯拉敌对的拉提欧的死神修普洛斯。当年，他独自一人挑战阿斯拉，结果死在了阿斯拉手下，但他并没有悔恨，反倒十分期待能看到阿斯拉所创造出的那个世界，他想知道，那个世界到底是什么样子。转生后，他并不像拉提欧的转生者那样，一发现主角是阿斯拉的转生便心生仇恨誓要将其杀死。他的冷漠有时很令人气愤，可在主角受伤危在旦夕的时候，他却表现得那么紧张，或许，他是所有人中最不受过去所束缚的人。可就是这样的人，却在关键时刻背叛了大家的信赖，把所有人交给了玛缇乌斯。这是为什么？大家百思不得其解。因为，比起大家的信任，里卡尔多还有更加重要的东西，那就是自己的哥哥伽多尔，伽多尔的前世正是修普洛斯的哥哥——死神塔纳托斯。当时，作为死神来狩猎地上界人类灵魂的塔纳托斯，内心实际深爱着地上界的人，他的矛盾一直都被弟弟看在眼中，包括最后他的离去。但里卡尔多实在没有想到，如此深爱着地上界的哥哥如今却变得如此疯狂，甚至仇恨一切的转生者——因为在他的眼中，如果不是这些转生者，天上世界不会毁灭，而现在的地上世界也不会濒临崩溃。于是，他要消灭一切的转生者。“可伽多尔，你自己不也是转生者吗？”当里卡尔多如此质疑的时候，却得到了惊人的答案——伽多尔并非转生者，而是天上界毁灭后一直存活到现在的惟一的神。明白了哥哥已经不再是过去自己所认识的那个人，里卡尔多终于找到了说服自己的理由，他重新加入到了主角一边和昔日的亲人为敌，不为别的，只为了不再背叛朋友的信任，同时更为了拯救这个崩溃在即的世界。



拯救和杀戮

斯帕达，贵族的儿子，却没有接受什么教养、一副十足不良少年的嘴脸，却也是个重情重义之人。前世的他正是阿斯拉手中的圣剑幽兰黛尔。他



仍旧记得，当时阿斯拉曾经这么说过："如果你是人，我真想把你当成我的恩人，因为有你我才活到现在。不，我更希望你是我的朋友……"命中注定，他遇到了主角，并注定要帮助他。如果说这一生，他无法忘却的人有两个，一个是阿斯拉，那么另一个则是当初创造出他的那个人，煅冶之神巴尔钢。奇怪的是，锻造出无数杀戮武器的巴尔钢却在幽兰黛尔诞生的时候，希望它能成为拯救人的圣剑。在那之前，巴尔钢还锻造出了一把嗜血并只知道杀戮的魔枪戈玻尔库。幽兰黛尔一开始根本无法明白巴尔钢的苦心，我只是一把剑，剑就是用来杀人的，谈何拯救？后来他才明白，巴尔钢是希望他能成为救世主的武器，并帮助救世主结束残酷的战争。转生之后，这段记忆一直存在于斯帕达的心中，也使得他在遇见魔枪转生者哈斯塔的时候心生愤怒。哈斯塔是个疯子，作为魔枪转生的他根本和魔枪一模一样，一心只想着杀戮，更用卑鄙手段差点夺取了主角的性命。无法保护朋友，这令斯帕达后悔万分，正因为这个，当他看到主角苏醒的时候，才拼命抱住主角就是不肯放手。拯救和杀戮，同属于巴尔钢所创造的武器，却选择走上了两条不同的道路，这也导致二人必须做出了结。将哈斯塔彻底打倒后，斯帕达这才觉得自己没有愧对巴尔钢的理想——为了拯救他人而战斗。

迷惘和仇恨

主角鲁卡，生在商人家中的一个十分听话的孩子，从小就接受父亲严格的教育，也使得他十分注重礼仪，绝对不做任何违规的事情，循规蹈矩地生活着。然而，他却很讨厌这个自己，总是很迷惘，总是无法靠自己做出选择，唯唯诺诺不敢反抗别人分毫。于是，他越发向往着梦中那个阿斯拉，所向无敌，敢作敢为，威风八面。当听到自己便是阿斯拉的转生时，内心别提有多高兴，甚至都忘记了自己是谁，兴奋得差点不把人命当成一回事。和伊利娅的相遇完全就是命运的邂逅，这也让鲁卡的生活彻底改变了。伊利娅的前世正是阿斯拉内心所深爱着的美女伊南娜，当时，两人甚至发誓要见证天地融合的那一刻。可后来却不知道为何，天上界迎来了毁灭，这个秘密直到他们到达天空城，看到自己前世的石像时，才终于被揭晓出来。原来，伊南娜是元老院派去阿斯拉身边的刺客，为的是趁虚而入用圣剑幽兰黛尔夺取阿斯拉的生命。但在和阿斯拉的相处中，伊南娜却发现自己爱上了这个男人，就算违背元老院的意志，她也想永远和阿斯拉在一起。不过，让天地融合却是她绝对无法容许的，于是正当阿斯拉准备引发创世力的时候，伊南娜用圣剑从后面刺穿了他的胸膛。阿斯拉并没有死去，反倒将圣剑折断，并杀死了伊南娜——这就是当年天上界毁灭的真正原因。而且这一切都被一直在身边的另一位女子朔夜看到了，所以转生后的千岁才会对伊利娅充满敌意，并三番五次试图劝说鲁卡加入教会。更加出乎众人意料的是，作为教会主人的玛缇乌斯竟然和过去的伊南娜长得一模一样，就连声音也一样。"我心中痛恨着这个女子，甚至在转生之后这股恨意也无法得到消除，并将其相貌刻在了我的躯壳之上。"当玛缇乌斯说完这句话的时候，鲁卡简直不敢相信自己的耳朵，"没错，我也是阿斯拉的转生，是你的另一半，是无法实现理想的阿斯拉的仇恨。"鲁卡不得不再次陷入迷惘之中，既然知道了一切，那是不是应该和玛缇乌斯一起，然后用创世力毁灭一切呢？然而他的心中却没有半点恨意，有的只是后悔和恐惧。如果当初不是因为自己，天上世界就不会毁灭，大家也不会转生，这个世界根本就不会有战乱。自己背负的罪实在太重太重，他很害怕，害怕所有人的眼神，所以他选择了逃避，甚至想跟着天空城一起毁灭。



"我们的过去是属于过去的，就算因为过去羁绊而联系了我们，可现在属于我们的羁绊才是最重要的。现在的你并没有做错什么，不管过去的你我发生了什么事情，现在的我们才是真正属于自己的。"如果没有伊利娅这个看似冒失行事大大咧咧的少女的安慰，也许鲁卡永远都无法走出心中的阴影，更不用说鼓起勇气和过去的自己作个了结、从玛缇乌斯手中拯救濒临崩溃的世界了。

信赖和献身

要成功发动创世力，必须奉上"信赖和献身"。这其实是两个条件，只需要具备一个条件便可以，所以，很多人将其理解为"杀死自己心中所爱之人"。当初，伊南娜杀死了阿斯拉，并发动了创世力"拒绝天地融合"，可阿斯拉也杀死了伊南娜发动了创世力"天地融合"。于是，天上界并不是被

毁灭了，而是和地上世界重叠在一起，但因为“拒绝融合”的愿望，使得这次的融合并不完全，这也是导致地上世界濒临毁灭的真正原因。玛缇乌斯曾经想让千岁杀死自己，从而发动创世力毁灭世界，因为她的心中只有仇恨。可千岁却下不了手，她深爱着阿斯拉，甚至可以为阿斯拉做任何事情，却惟独这件事情无法做到。这才让鲁卡他们找到了机会，随着玛缇乌斯被消灭，千岁无可依靠，惟有以死来追随她。而鲁卡和伊利娅则奉上了二人难得建立起来的“信赖”。彼此没有任何怀疑，内心绝对相信着对方，创世力再次发动，这一次，天和地终于成功融合在了一起。而巨人长久以来的愿望也终于得以实现，这个世界不再需要创世力。

回归ACT的《恶魔城》

文 ST—ST

我对“《恶魔城》系列”的一点看法

“《恶魔城》系列”从1986年FC上的第一作到现在已经有21个年头了，作为一个跨越二十年的游戏系列实属难得。作为一个FANS也希望这个系列能一直地延续下去，而这次《血轮》的重制让我看到了系列的新的发展方向……



回归原点

本人自认不是骨灰级《恶魔城》FANS，只是玩过移植到SFC上的缩水版《恶魔城XX》，当公布PSP上重制1993年发售的PC-E版的《恶魔城X 血之轮回》（以下简称《血轮》）时，我对这个在名不经传的游戏机上发售的该作只保留着“《月下》的前传”、“系列最高难度”这个认识上。但在PSP版上手后大吃一惊，没想到在《月下》之前的“《恶魔城》系列”已经达到如此高的水准（别怪我见识少），无论在关卡的设计、隐藏要素，还是BOSS战，都可以算得上ACT型的《恶魔城》的最高水准。当然，《恶魔城X 月下夜想曲》（简称《月下》）也是公认的“《恶魔城》系列”高水平之作，也是“A·RPG型《恶魔城》”无法超越的丰碑。这次Konami将两款神作一同搬到了PSP上，让我们体验到回归原点的《恶魔城》。

回归正统 ACT

“《恶魔城》系列”由ACT起家，自从《月下》开创了A·RPG型的《恶魔城》后，可能是制作人认定了“A·RPG形式”就是“《恶魔城》系列”的最好发展方向，因而《月下》之后的《恶魔城》都采用了和《月下》相同的A·RPG形式。无论是GBA上的《月之轮回》、《白夜协奏曲》、《晓月圆舞曲》，还是NDS上的《苍月的十字架》、《迷宫画廊》，甚至是PS2上的两作，无一不是参照了《月下》这种模式。虽然每一作都有各自的特色，像《月轮》的卡片组合，《白夜》的魔法书组合，《晓月》和《苍月》的战魂，以及《迷宫》的双人作战，但从根本上都是《月下》的翻版，而且没能超越《月下》。一个系列靠一种游戏模式能做到多久？没有变革就注定没落，即使每一作Konami都很有诚意地制作，但我们看到的只是《恶魔城》一作不如一作的销量。



可能Konami也认识到A·RPG形式的《恶魔城》遭遇了瓶颈，所以本次的PSP《恶魔城X 历代记》回归到了纯ACT型的《恶魔城》，虽然是重制，但这是从《月下》之后第一款回归到完全动作型的《恶魔城》，也可以说是系列从“A·RPG”回归到了“纯ACT”。

要 ACT 还是要 A·RPG？

动作游戏的精髓在于动作性，也就是技术，如果没有技术，这款动作游戏就会变得乏味，这也是硬派动作游戏很难大众向的缘故。而对现今寻求大众向的游戏业来说，加入RPG要素是动作游戏大众向的一种趋势。《月下》首次引入的大量RPG要素在当时来说是一次重大的变革，但这种模式

做到现在弊病也变得很明显了，以下是笔者个人对此的看法：

刷怪，刷刷刷

无止境地刷怪刷道具是A·RPG型《恶魔城》最大的问题，如果你只是单纯地玩一次游戏，那么你的乐趣仅仅是一周目那十几个小时而已。而除了FANS，一般人是否会耐着性子去完成那些收集要素比较值得怀疑。其实在《月下》中，游戏没有刻意去要求玩家去把所有收集要素都打出来，就像RPG游戏没有要求你一定要打到99级一样；到了《晓月》中，因为主角的能力和怪物息息相关，为了那100%的战魂收集率，不得不去一遍又一遍地虐待那些可怜的怪物；《苍月》中更是变本加厉地把武器合成和战魂联系在一起，更把战魂的等级和收集数量联系在一起，把每个《恶魔城》玩家锻炼成了一把“刷子”。而在《迷宫回廊》中，1000%的地图完成率、100%的物品收集率、100%的怪物图鉴完成率，男主角的副武器熟练度全都要靠“刷”来完成，玩家们都升级到“超级刷子”了。那么下一作的话，我们就要向着“终极刷子”进发了吧。我不知道是否有人乐在其中，我想说的是，《恶魔城》在我心目是一款动作游戏，而不是RPG。

作为一个动作游戏，把延长游戏时间的方式放在刷怪刷道具上，而不是放在提升技术上，个人认为并不合理。

单调的关卡

《月下》的创新在于引入了自由式关卡，由于取消了“掉坑即死”这个设定，难度大大降低，照顾了不少动作游戏苦手的玩家。《月下》之后的《恶魔城》在关卡的设计上却越发单调，大都是一段场景加一些怪上去，灭了它们后进入下一个场景，如此重复着。因为自由式关卡要求玩家不断地在偌大的《恶魔城》中穿梭，不能设计太复杂的关卡，这样导致的结果就是在玩的时候只是一味地打怪，了无新意。

难度不足

A·RPG型《恶魔城》中虽然有限制回复道具的携带数量，但没有限制使用次数。打BOSS的时候，用尽回复药和BOSS拼血与无伤打过结果都是一样的，因为游戏没有评价系统。动作达人的玩家在此得不到任何满足，普通玩家也没有挑战的欲望。引入了等级这种成长要素使游戏的技术性大打折扣，只要等级够高BOSS也可以秒掉，游戏的后期打怪就好像切菜一样，一刀一个。HARD难度下单纯修改敌我攻防差也很难吸引人去挑战。而在《血轮》里，BOSS战是无法使用回复道具的，虽说难度增加不少，但这能刺激笔者一次又一次地挑战。硬派动作游戏中，难度就是游戏的灵魂，几经辛苦打过BOSS的成就感不是猛吃回复药打过后可以比得上的。就是这样，动作达人们才会冲着无伤和最速而不断去挑战极限。

多而不实用的技能与武器

丰富多彩的技能，丰富多彩的武器，可能是A·RPG型《恶魔城》吸引你的地方。但你会发现这是纯粹多余的，因为切换技能比较麻烦，再加上游戏中很少有一定需要某种技能才能击败的敌人，所以大多数技能成为了摆设。武器的设定也是典型的RPG式的，多而不精，拿到强力武器后，攻击输出低的武器完全不会想到去用。现今的动作游戏一般都不会设定太多的武器，各个种类的武器的特色和手感才是人们会去研究的方向。

在《血轮》里，没有丰富的技能，但小刀、斧子、十字架、钟表、圣水、圣经足矣。没有多样的武器，只有一把圣鞭，靠的是技术和实力。关卡虽然很难，但通过的成就感是之前的《恶魔城》无法比拟的。丰富的隐藏要素，值得让你把每一关都反复探索，而不是单纯地去刷怪刷道具。我觉得这才是真正的动作游戏，这才是真正的《恶魔城》。

无法超越的巅峰

我并不是去批评《月下》，《月下》是A·RPG型《恶魔城》难以超越的最高杰作，它有完美的关卡设计，完美的剧情，完美的人设，完美的音乐。



就像《塞尔达传说 时之笛》一样是系列一个难以超越的经典。《月下》之后的《恶魔城》无论怎样都无法越它，我不明白制作人为何如此执着于《月下》这种模式，以致于把他复制了无数次。越是无法超越就越是要执着吗？至少我从这次重制的《血轮》上看到纯ACT的《恶魔城》有着绝不逊色于《月下》的超高水准，希望制作人能以此为突破口，尝试摆脱《月下》的模式，制作下一款更好更高水准的《恶魔城》新作。

展望未来

《恶魔城》的制作人五十岚已透露，目前有一款NDS的和一款家用机的《恶魔城》正在开发中，相信我们不用等很久就可以了解到下一作《恶魔城》的情报，下一作究竟是大有革新还是又一个《月下》的翻版？让我们拭目以待吧。



乐高星球大战 传奇

◆Lucasarts◆ ACT

NDS

初听《乐高星球大战》再出新作时，有些意外，毕竟《星球大战》的电影已经基本完结，而基于电影制作的《原创三部曲》及《前传三部曲》也都已推出。按和作两大掌机平台同时推出不同，这次只推出了NDS版，不得不说，除了战斗，本作的画面、音乐上也都比NDS版前作要强出很多，看得出来厂商这次确实是在用心制作了。



其实比起前作《原创三部曲》的NDS版，本作的进化改良还是不少的，纵向射击的STG部分尤其激烈，算是充分发挥了NDS的3D机能及2D机能，经典场景如霍斯星球的"绊马腿"也没有因为2D而失色。

STG之外，就大部分是动作解谜关卡了，在方块世界中体会原作的深邃庞大，便是"《乐高星战》系列"的特色。本作的《前传》三关的关卡还是有不少新意的，不过BOSS战却和前作《原创三部曲》中的"前传BOSS战"部分基本一致，有过前作经验，前传的三大BOSS战基本没有什么难度。后三部从关卡到BOSS战，也和《原创三部曲》没多大差别，当然，单单是一次性玩遍六部《星战》，就足以让《星战》FANS感动了，更何况本作的动作、判定方面都明显好于前作。

武器方面也一如前作，由于光枪可以自动打破宝物的隐藏点，加之效果火爆，因此比原力收集要爽快得多。不过由于绝地武士挥剑时可以反弹光弹，因此和战士的枪战比起来，也都算各有所长。

游戏仍然开始在酒吧中那段诙谐熟悉的音乐中开始，不过本作的酒吧比较空，大家也都比较爱和平，NDS版前作中经常被莫名卷入酒吧火拼的事不再出现，虽然少了些紧张，但同时也少了些趣味。

评论人：小明　　评分：8

AIR

■Prototype■AVG

PSP

2007年11月22日，一部三度延期的作品终于姗姗来迟地降临到了PSP上。这部作品的类型是在国内认知度较低的文字AVG，没有其他多数游戏那样华丽的动作画面；人物设定只能说是中等，在"美少女游戏"中也不占任何优势；就算是原作也没有其他大作那样恐怖的销量，PSP的移植版首周更是仅仅只有区区3000套而已。

但是，这部作品的名字叫做《AIR》。《AIR》的PC版发售于2000年9月，当时被称为"世纪末的GAL大作"，引发了排队抢购的现象，后来被相继移植到了DC和PS2平台并请了诸多知名声优来配音。2005年《AIR》被改编为TV版和剧场版动画，最后就是现在这个PSP版——画面上，PSP版将原来的背景改成了16：9，并没有给人不协调的感觉；所有CG均经过重新剪裁使其适合16：9的屏幕，而且增加了一些以前版本都没有的CG，让人耳目一新；系统上也做出了很多适应PSP的变化，比如可以将背景音乐文件安装到记忆棒中来缩短读盘时间，可以将游戏中的CG作为壁纸保存在记忆棒里等等。比起该公司移植的前两部作品《Kanon》和《Snow》，这回的《AIR》终于达到了真正全程语音；至于剧情和音乐，这两样是属于神级别的，移植公司不会（或者说不敢）作出任何变化。如果一定要说不足的话，也就只有一些诸如"标题学"没有完美继承，以及剧情快退影响音效之类的小问题了。但是这些不足，与剧情和音乐比起来，全都烟消云散了。最重要的一点，只有一句话："《AIR》，终于正式登陆掌机了！"要知道，为了让《AIR》这部作品出现在掌机上，既有同人组织帽子屋向GBC和GBA的移植，也有AVG32工具向PSP的"移植"，而这部正式作品的出现，也算是给所有为之付出努力的人们一个交代吧。不管怎么样，对于喜欢该类AVG的玩家来说，《AIR》都是一部值得用心去感受的经典作品。



评论人：菜马一匹　　评分：8

话梅杂志@3DM.om

绘 licut



















诺梅杂志&3DM-SMV



作者博客地址：http://blog.sina.com.cn/licut

掌机游戏综合发售表

进入1月份，年末的大作风潮已经明显散去，不过NDS平台还是有两款游戏值得推荐的。一款是将于1月3日推出的"《牧场物语》系列"分支作品《魔法工厂2》，前作凭借着对系列来说具有突破性的人设和玩法吸引了一批非系列粉丝尝试，相信本作的表现也不会令人失望。另一款令战略游戏玩家望穿秋水的作品是美版先行的《超级大战争DS2》，全新的人设以及灰暗化的剧情相信会给FANS带去不同于系列以往作品的新鲜感。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

Nintendo DS

2008年1月3日			
魔法工厂2 ルーンファクトリー2	MMV	A・RPG	4800日元
2008年1月10日			
"知识王"系列 火车大师 "知识王"シリーズ トレインマスター	Global A Entertainment	ETC	3800日元
2008年1月15日			
纳米漂移2 Nanostray 2	Majesco Games	STG	29.99美元
2008年1月17日			
马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ＆ソニック AT 北京オリンピック	Nintendo	SPG	4800日元
触摸头脑DS タッチでズノ−DS	SEGA	ETC	3800日元
来自深渊 FROM THE ABYSS	Sonic Powered	RPG	4800日元
2008年1月21日			
超级大战争DS2 毁灭日 Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	SLG	34.99美元
2008年1月24日			
可爱小猫DS かわいい子猫DS	MTO	SLG	4800日元
SuperLite2500 女高中生逃跑！心灵解谜学园 SuperLite2500 女子高生逃げる！心灵パズル学园	Success	PUZ	2500日元
SuperLite2500 BRICKDOWN 消砖块的法国革命 SuperLite2500 BRICKDOWN ブロックくずしのフランス革命やぁ〜！	Success	PUZ	2500日元
高桥书店监修 最高出现频率！SPI完美问题集DS 高桥书店监修 最频出！SPIパーフェクト问题集DS	Genki	ETC	2980日元
网球王子 猛烈打击！王者版 テニスの王子様 Driving Smash! side King	Konami	SPG	4980日元
紧急出口DS 非常口 EXIT DS	Taito	ACT	4800日元
2008年1月31日			
开运研究家宇月田麻裕监修 每日心理分析 DS快乐占卜2008 开运研究家宇月田麻裕监修 まいにちココロピクス DS占いハッピネス 2008	Dimple	ETC	4200日元
弘道大哥哥的亲子体操指导 ひろみちお兄さんの亲子体操ナビ	Dorasu	ETC	4000日元
放课后少年 放课后少年	Konami	AVG	4980日元
虫师 天降之里 虫师 天降る里	MMV	AVG	4800日元
可爱方块 好奇少女DS るぷぷキューブ ルプさらだDS	Dimple	PUZ	4500日元
2008年2月7日			
全体集合！猜谜聚会 みんな集まれ！クイズパーティー	Ertain	ETC	2800日元

话梅杂志&3DM-SMY

2008年2月14日			
北斗神拳 北斗神拳传承者之路 北斗の拳 北斗神拳传承者の道	Spike	ACT	4800日元
数码暴龙冠军赛 デジモンチャピオンシップ	NBGI	SLG	4800日元
火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷 NARUTO ナルト 疾风传 大乱战！影分身绘卷	Takara Tomy	ACT	4800日元
心跳回忆 女生版 第二季 ときめきメモリアル ガールズサイド セカンド シーズン	Konami	AVG	4980日元
少女恋爱革命DS 乙女的恋革命 ラブレボDS	Interchannel	AVG	4800日元
全脑系列Vol.2 印度式计算全脑锻炼 全脑シリーズ Vol.2 インド式计算全脑ドリル	ASK	ETC	3800日元
成功男士迷人生活 白天讲座篇 デキる男のモテライフ 昼のモテ讲座编	Takara Tomy	ETC	3800日元
成功男士迷人生活 夜晚讲座篇 デキる男のモテライフ 夜のモテ讲座编	Takara Tomy	ETC	3800日元
2008年2月21日			
超热血高校国夫君 躲避球部 超热血高校くにおくん ドッジボール部	Arc System Works	SPG	3800日元
上帝也疯狂DS ポピュラスDS	EA Games	SLG	4800日元
牧场物语 灿烂阳光与同伴们 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち	MMV	SLG	4800日元
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯 世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯	Atlus	RPG	4980日元
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	AVG	4800日元
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800日元

PlayStation Portable

2008年1月10日			
零式舰上战斗记2 零式舰上战斗记 贰	Global A Entertainment	SLG	4800日元
2008年1月24日			
世界足球 胜利十一人 无所不在 进化版2008 ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	4980日元
尤哥朵拉同盟 ユグドラ・ユニオン	Sting	S・RPG	4800日元
2008年1月29日			
强力追击 终极正义 Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	ACT	39.99美元
2008年1月31日			
大战略Ⅶ 超越 大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Alpha	SLG	4800日元
世嘉拉力 进化2008 SEGA RALLY REVO2008	SEGA	RAC	4800日元
2008年2月7日			
代码之魂 受继承的伊迪亚 Coded Soul 受け继がれしイデア	SCEJ	RPG	4980日元
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威	NBGI	SLG	5800日元
2008年2月12日			
反重力赛车 脉冲 Wipeout Pulse	SCEA	RAC	39.99美元
2008年2月14日			
荣誉勋章 英雄2 メダル オブ オナー ヒーローズ2	EA Games	FPS	4800日元
2008年2月18日			
极品飞车 职业街头赛 Need for Speed ProStreet	EA Games	RAC	39.99美元
2008年2月21日			
太空侵略者 极限 スペースインベーダー エクストリーム	Taito	STG	4800日元
无双大蛇 无双オロチ	Koei	ACT	5280日元

话梅杂志&3DM-CMV

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2007年12月14日～2007年12月26日

NDS游戏近期虽然更新迅猛，但大作不多，只有《FF IV》等少数几款作品受到了网友们的关注。不过在这里要推荐一下《高速卡片战斗 卡片英雄》这款游戏，不但耐玩而且趣味性相当高，对卡片游戏感兴趣的玩家一定要尝试一下。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
1862	欧	汽车总动员	128Mb	1837	日	幸存少年 小岛的大秘密	512Mb
1861	日	粉色街道 闪耀音乐之夜	512Mb	1836	美	破坏城市我最拿手	64Mb
1860	日	简单系列 Vol.29 运动大集合	256Mb	1835	美	究级大越野 突破控制	128Mb
1859	欧	提达夫的世界	128Mb	1834	日	最终幻想 IV	1024Mb
1858	欧	纳迪亚的世界	128Mb	1833	美	艾尔文与花栗鼠	512Mb
1857	德	蜘蛛侠 敌友难辨	512Mb	1832	欧	虚幻勇士	512Mb
1856	德	越南行动	128Mb	1831	欧	怪物史瑞克 孩子们	512Mb
1855	荷	怪物史瑞克 孩子们	512Mb	1830	欧	蜜蜂总动员	256Mb
1854	欧	虚拟系列 快乐厨房	256Mb	1829	日	偶像宣言 制作闪亮舞台	512Mb
1853	法	蜜蜂总动员	256Mb	1828	日	溜冰公主 梦幻白色四重奏	256Mb
1852	欧	莉莉菲公主	256Mb	1827	欧	纸牌 DS	64Mb
1851	欧	麻将	64Mb	1826	美	棱光之路	64Mb
1850	欧	莎拉 寻找独角兽	128Mb	1825	日	250 万人的汉检	256Mb
1849	欧	料理鼠王	256Mb	1824	欧	海绵宝宝 玩具机器人来袭	256Mb
1848	欧	我最好的朋友 猫与狗	128Mb	1823	意	华纳群星总动员 达菲鸭	512Mb
1847	欧	海底总动员	256Mb	1822	意	蜜蜂总动员	256Mb
1846	日	平成教育委员会DS 全国测试	1024Mb	1821	欧	贝兹女孩 可爱真我	256Mb
1845	日	每日新闻 1000 大 News	512Mb	1820	日	索尼克冲刺 大冒险	512Mb
1844	日	网球王子 猛烈打击 天才版	1024Mb	1819	美	虚拟宠物猫 2	128Mb
1843	日	高速卡片战斗 卡片英雄	512Mb	1818	美	字母牌	64Mb
1842	欧	SNK Vs CAPCOM 卡片战士 DS	256Mb	1817	美	虚拟系列 宝宝万岁	256Mb
1841	德	宠物医生	128Mb	1816	欧	狂热 MTV	512Mb
1840	德	华纳群星总动员 达菲鸭	512Mb	1815	欧	钢铁地平线	512Mb
1839	德	蜜蜂总动员	256Mb	1814	欧	射鸡英雄传	256Mb
1838	德	降世神通 燃烧的大地	512Mb	1813	意	辛普森一家	1024Mb

PSP近期热门绝对要数《啪嗒砰》这款另类音乐游戏了，其独特的操作方法在各大论坛都引起了激烈的讨论。Levelup服务器扩容后的PSP游戏补完计划仍然在继续，详细的列表大家可以去《掌机王SP》的下载页查看。

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
反重力赛车 2 脉搏	欧	198Mb	基连的野望	日	449Mb
啪嗒砰	日	349Mb	极魔界村	日	290Mb
咕噜小天使 怪物历险记	美	734Mb	极品飞车 10 卡本峡谷之城市争霸	欧	1360Mb
古惑狼赛车	日	1430Mb	极品飞车 头号通缉	欧	883Mb
滚动液态球	日	336Mb	极限滑雪	美	1320Mb
国王密令 附加版 2	日	771Mb	极限派对	欧	842Mb
哈里波特与火焰杯	美	391Mb	家庭伙伴	日	1110Mb
海豹突击队 烽火战歌 2	欧	882Mb	降世神通	日	169Mb
红侠乔伊 乱斗嘉年华	日	626Mb	街头霸王 3 再度升级	日	258Mb
幻想传说 全程语音版	日	483Mb	街头橄榄球 3	美	107Mb
幻想水浒传 I&II	日	769Mb	街头足球 2	美	219Mb
尤歌朵拉联盟（试玩版）	日	180Mb	金色琴弦	日	411Mb
荒野神枪 摊牌	美	623Mb	镜头之恋 星野亚纪 南国约会	日	967Mb
火暴战车	日	227Mb	究级大越野 突破控制	美	171Mb
火爆狂飚 传奇	美	423Mb	第一神拳 携带版 胜利之魂	日	255Mb
火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	日	604Mb	空之轨迹·资料集携带版	日	872Mb
机动警察 迷你版	日	3Mb	卡普空 街机游戏合集	日	411Mb
机动战士高达 沙场混战	日语	654Mb	恐怖惊魂夜 2 特别篇	日	780Mb
美少女梦工场 4 携带版	日	769Mb	口袋赛车	日	255Mb

话梅杂志&3DM-SMV

中文游戏区

配合3.71M33-4出炉，Levelup最近更新了两款经典PS游戏的双碟合一汉化版。这下喜欢怀旧PS游戏的玩家们可是有福了，经过测试，这两款游戏都能够实现正常的运行和换盘，完全没有问题。另外《口袋妖怪 珍珠·钻石》汉化版火热出炉，一个大坑终于在年内被填满了。

机种	名称	汉化组	机种	名称	汉化组
PSP	绝不饶恕你	PSPChina汉化组	NDS	口袋妖怪 珍珠·钻石	YYJoy 汉化组
PSP	变色龙	官方繁体中文版	NDS	游戏王 世界大赛2008	CG汉化组
PSP	格兰蒂亚	—	NDS	我爱海豚	的士汉化组
PSP	寄生前夜	—	NDS	触摸！卡比	蜥蜴+水灵加加
			NDS	三国志DS	Hoho汉化组

软件更新区

圣诞节期间，掌机软件业还是平静如初。PSP方面，索尼官方的PSP文件管理软件Media Manager for PSP免费放出，算是给大家的一份圣诞礼物。而NDS方面，最好的模拟器No$gba又出新版，模拟效果更上一层楼。Reno Studio也放出了圣诞版，功能增加了不少。

PSP 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
3.71 M33-4 m33update4	自制固件	—	iPSPhone	仿iPhone界面系统	V1.9
			Road Dog	无线网络扫描软件	V1e
iRshell 3.81	多功能软件	—	Media Manager for PSP	官方文件管理软件	V2.5
iRshell 3.811	多功能软件	升级补丁			
First Multi-disc Popstation GUI	PS模拟	V1.1	VDrum	架子鼓游戏	V1.35b
			Adam Chen的单词表	英语单词背诵工具	V2.2
RS-GUiPopStationMD	PS模拟	V2.0b			

NDS 软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
No$gba	NDS电脑模拟器	V2.6	Reno Studio	记事本+绘图软件	V1.1
ScummVMDS	老式电脑游戏模拟器	V0.11.0 beta1	Red Boy	多功能软件	Vtest

影音更新区

本次要推荐给大家的影音下载资源是贺岁短片集《命运呼叫转移》和感人的日剧《恋空》。《恋空》原本是一部"手机小说"，其最初形态只是博客作者们通过手机发布的类似自传的作品，有些类似于《电车男》那样的写作模式。目前原作在网站上的读者人数已经超过2000万，根据它所改编的电影当然值得一看。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
兄弟之生死同盟	480MP4	恋空	480MP4
一升的眼泪 追忆	720MP4	加勒比海盗3 世界尽头	720MP4
恋爱星期天 我恋爱	480MP4	为爱痴狂	480MP4
十三罗汉	480MP4	普京兔和基里连科兔的监狱生活	480MP4
曾经拥有	480MP4	葬礼上的角斗	480MP4
纪子的餐桌	480MP4	海豚	720MP4
动物之森剧场版	480MP4	命运呼叫转移	480MP4









本下载列表包含2007年12月14日～2007年12月26日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

话梅杂志&3DM-SMV



精彩内容导视

游戏展望台



本辑的游戏展望台为您收录两款即将发售的游戏大作预告影像，它们分别是《星之海洋 初次启程》和《马里奥与索尼克 北京奥运会》，让我们一起去看看它们发售前最后的宣传影像吧。

收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

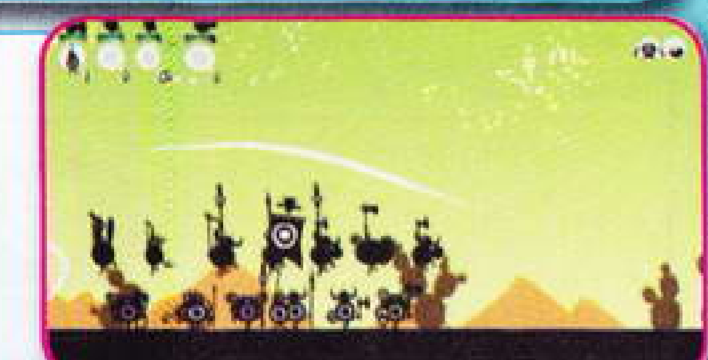


新作特搜队

本辑为您演示《贝奥武夫》、《幸存少年 小岛的大秘密》、《黄金罗盘》 等5款作品，让我们以最速的影像报道带您去感受这些新作的魅力！

全面网罗近期的掌机游戏，为您简介最新的作品信息！

火热试玩区



本月，PSP上备受期待的趣味游戏《啪嗒嘭》终于发售，NDS上也有复刻大作《最终幻想Ⅳ》和人气卡片游戏续作《高速卡片战斗 卡片英雄》两款作品登场，本辑的火热试玩区为您收录了这三款游戏的试玩影像。

盲先知：《啪嗒嘭》是一款个性十足的游戏，它融合了经营、动作和音乐游戏的要素，玩起来非常有趣。玩家要扮演一位神明，用鼓声引领着啪嗒嘭们不断地前进。下面就请大家随我一起去瞧瞧吧。

雷伊：《最终幻想Ⅳ》这款不朽的RPG经典之作继先后推出过WSC和GBA版后，第三次在掌机平台上登场了。与之前小打小闹的移植不同，这次的NDS版在画面和系统上进行了全面的革新，给人以耳目一新的感觉，请大家随我的演示去看一下吧。



超级玩家



超级玩家栏目又与大家见面了，这次我们为大家奉上的是由小编羽纹亲自为大家演示的《魂斗罗4》“挑战模式”视频！

《魂斗罗4》部分挑战关卡演示

羽纹：《魂斗罗》的经典无庸置疑，这款游戏不知道见证了多少人的童年，它也是多数游戏爱好者接触到的第一款动作游戏。这次将由我为大家带来《魂斗罗4》里部分难点挑战关卡的视频演示，希望您能喜欢。

3DM-SMV

打造内容最精彩的PSP流行志
属于PSP玩家的专门志

PSP软件/硬件/游戏/影音

PSP e族

全面收录PSP最新资源

19.8元

VOL.5

卷首策划
PSP
官方联机
·游戏赏析·

>>>新作e报
怪物猎人2G
火热速报第二弹
更多PSP新作情报
全面公布！

>>>软件e览
PSP模拟器
也疯狂

>>>专题e评
你所不知道的PSP游戏

>>>影音e区
他来自异乡
两国文化引发的校园趣事

MM · e族<<<
封面女生私房话
漂亮美眉的
游戏日记

ISBN 7-89481-089-2

PSP e族 disc A 游戏典藏专辑

PSP e族 disc B 游戏典藏专辑

PSP e族 disc C 游戏典藏专辑

80页精美手册，包括《怪物猎人 携带版 2nd G》等新作最新情报、封面女郎话题采访——《漂亮美眉的游戏日记》、PSP三周年游戏点评回顾专题——《你所不知道的PSP游戏》。3 DVD-ROM收录软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽！本辑特别附赠MD完美模拟器以及全套原版ROM+精选中文ROM+MD ISO镜像，让你在PSP上感受MD游戏的乐趣！





ISBN 7-88527-097-1

9 787885 270971 >

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元

话梅杂志&3DM-SMV